Fallout TACTICS

Historia o tym, jak nauczyliśmy się robić bomby, dzięki którym cały świat poczuł się lepiej.

PODRĘCZNIK
WALKI TAKTYCZNEJ
spisany przez związek skrybów Bractwa 432



SPIS TREŚCI













INSTALACJA

Aby zainstalować grę Fallout Tactics, proszę umieścić w napędzie CD-ROM dysk #1. Jeśli funkcja autoodtwarzania jest włączona, pojawi się ekran instalacji.

Jeżeli opcja automatycznego odtwarzania nie jest włączona lub ekran instalacji się nie pojawia, to należy uruchomić aplikację SETUP.EXE, znajdującą się na pierwszym dysku CD.

Rozpocznie się proces instalacji. Proszę wykonywać polecenia pojawiające się na ekranie monitora i zmieniać dyski w napędzie, w miarę jak program instalacyjny będzie o to prosił. Można zainstalować także Gamespy Arcade, dzięki któremu szybko i łatwo można uzyskać dostęp do rozgrywek za pośrednictwem Internetu.

Kiedy gra zostanie już zainstalowana, będzie można ją uruchomić wybierając Start -> Programy -> 14 Degrees East -> Fallout Tactics -> FalloutTactics.exe.

Żeby przejrzeć ostatnie poprawki i uaktualnienia do niniejszej instrukcji, proszę zajrzeć do pliku CzytajTo. Znajduje się on w folderze, do którego zainstalowana została gra. Można także go otworzyć, klikając na Start-> Programy -> 14 Degrees East -> Fallout Tactics -> Fallout Tactics CzytajTO.txt

WSTĘP

Fallout Tactics to gra taktyczna, w której dowodzić będziemy drużyną żołnierzy w świecie Fallouta. Zbierzesz swoich ludzi (mutantów czy inne stwory), żeby pokonać wroga, korzystając ze wszystkich umiejętności i dostępnych środków. Możesz tylko zwyciężyć albo zginąć na pustkowiach. Los całej drużyny spoczywa w Twoich rękach.

Sugerujemy, by zacząć od misji treningowych. Dzięki nim szybko można opanować interfejs, nauczyć się poruszania żołnierzy, a nawet poznać kilka podstawowych zasad taktyki walki. Proszę zajrzeć do rozdziału zatytułowanego Misje treningowe, na stronę 8.

Kampania dla jednego gracza to szereg misji, w trakcie których opowiadana będzie jedna z wielu historii rozgrywających się w świecie Fallout. Będziesz dowodzić drużyną żołnierzy Bractwa Stali, na Tobie będzie spoczywać odpowiedzialność za ich rozwój, dbanie o ich bezpieczeństwo, wyposażenie i umiejętności. Proszę zajrzeć do rozdziału zatytułowanego Rozgrywka dla jednego gracza, na stronę 7.







Można także zmierzyć się z przeciwnikami z krwi i kości, za pośrednictwem internetu lub sieci lokalnej. Takie wyzwanie na pewno będzie trudniejsze niż granie samemu. Można tworzyć postacie należące do różnych ras, a następnie uformować z nich drużynę, która zmierzy się z Twoimi przeciwnikami.

GRANIE

W tym rozdziale instrukcji Bractwa Stali znajdują się szczegółowe informacje na temat interfejsu użytkownika. Aby nauczyć się kilku podstawowych rzeczy odnośnie sterowania w grze, należy wykonać zestaw misji treningowych. Jeśli będziesz potrzebować pomocy do skrótów klawiszowych, to wystarczy podczas misji nacisnąć klawisz H.

GŁÓWNE MENU

Kiedy gra zostanie uruchomiona, odtwarzane będę filmy. Żeby je pominąć, wystarczy nacisnąć ESC.

Gdy już miną początkowe filmy, pojawi się ekran głównego menu.



Ekran głównego menu

Tutaj dostępne są następujące opcje:

Wprowadzenie: Za pomocą tego przycisku można jeszcze raz odtworzyć początkowe filmy. Można wprawić swych przyjaciół w zachwyt!



JEDEN GRACZ: skorzystaj z tego przycisku, żeby wyświetlić ekran rozgrywki jednoosobowej.





WIELU GRACZY: za pomocą tego przycisku można przejść na ekran rozgrywki wieloosobowej.

OPCJE: Ten przycisk pozwala przejść na ekran Menu opcji.

AUTORZY: Po kliknięciu na tym przycisku, będzie można obejrzeć listę osób, które pracowały nad tą grą.

POCZĄTEK ROZGRYWKI DLA JEDNEGO GRACZA



Rozpocznij jakże przyjemną rozgrywkę dla jednego gracza

TRENING: kliknij na tym przycisku, aby wyświetlona została lista misji treningowych, które mają pomóc w opanowaniu sterowania.

NOWA GRA: ten przycisk pozwala rozpocząć nową kampanię dla jednego gracza.

WCZYTAJ: kliknij na tym przycisku, żeby wczytać zapisaną wcześniej rozgrywkę.

POWRÓT: powrót do głównego menu.







KAMPANIE DLA JEDNEGO GRACZA

Kampania dla jednego gracza to szereg powiązanych ze sobą misji. Na początku do dyspozycji gracza będzie tylko jego własna postać, tani, kiepski sprzęt i ograniczona liczba niedoświadczonych żołnierzy. W miarę wykonywania kolejnych misji sytuacja będzie się poprawiać.

Aby rozpocząć rozgrywkę jednoosobową, musisz wybrać lub stworzyć główną postać. To będzie Twój odpowiednik w świecie Fallout Tactics. Główna postać musi brać udział w każdej misji. Trzeba dbać o jej bezpieczeństwo, bo jeśli zginie, to będzie to oznaczać koniec gry. W takiej sytuacji trzeba będzie wczytać zapisany wcześniej stan, albo jeszcze raz zacząć kampanię od nowa.

MISJE TRENINGOWE

Są dwa rodzaje misji treningowych: podstawowe i taktyczne. Podstawowe misje treningowe opracowano tak, by zaznajomić Cię z działaniem interfejsu, podczas gdy misje taktyczne mają nauczyć Cię kilku najprostszych taktyk walki.



Ekran menu misji treningowych

W misjach treningowych będziesz mieć do dyspozycji określoną postać lub drużynę. Jeśli podczas takiej misji stracisz któregoś z żołnierzy, to nie będzie to miało wpływu na prawdziwą rozgrywkę.







Podczas misji wykonuj polecenia instruktora. Aby zamknąć okno, w którym są one wyświetlane, musisz kliknąć na "Gotowe". W sytuacji, gdy będziesz chciał sobie przypomnieć jakieś polecenie, możesz wybrać komputer PIP i tam wybrać interesujący Cię rozkaz.

Taktyczne misje treningowe zaczynają się od krótkiego filmu, na którym instruktor demonstruje jedną z taktyk umożliwiających zaliczenie sprawdzianu. Potem Ty będziesz musiał wykonać takie samo zadanie. Jeśli posłużysz się przedstawianą taktyką, powinno Ci się udać.

Misje treningowe może zakończyć w dowolnym momencie naciskając klawisz ESC i z menu, które się pojawi, wybrać opcję Wyjście.

POCZĄTEK ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

Rozgrywki wieloosobowe można toczyć na trzy sposoby: za pośrednictwem sieci lokalnej (LAN), połączenia TCP/IP oraz korzystając z sieci GameSpy. Aby rozpocząć rozgrywkę LAN lub TCP/IP należy normalnie uruchomić grę i z głównego menu wybrać opcję Wielu graczy. Aby skorzystać z GameSpy Arcade, należy uruchomić tę aplikację z Menu Start -> Programy.

Kliknij na polu nazwy i wpisz swoje imię. W oknie aktywnych serwerów pokazana zostanie lista bieżących rozgrywek. Chcąc wrócić do głównego menu, wystarczy kiliknąć na przycisku Powrót.

ROZGRYWKI W SIECI LOKALNEJ (LAN)

W Fallout Tactics można grać za pośrednictwem sieci lokalnej opartej na protokole TCP/IP. Sieci działające na protokole IPX nie są obsługiwane.

Fallout Tactics wyświetli wszystkie rozgrywki toczące się aktualnie w sieci lokalnej. Aby rozpocząć nową, należy kliknąć na Stwórz. Jeśli natomiast chcesz wziąć udział w już istniejącej rozgrywce, to kliknij na Dołącz.

ROZGRYWKI GAMESPY

Najprostszym sposobem toczenia rozgrywek w Fallout Tactics w internecie jest korzystanie z GameSpy Arcade - oprogramowanie to jest zawarte na dyskach z grą. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, to umieść dysk z grą w napędzie CD i zainstaluj Arcade. Następnie, by zagrać w Fallout Tactics w sieci, wykonaj następujące kroki:









Oto GameSpy Arcade

Upewnij się, że w momencie uruchamiania Arcade, na liście znajduje się Fallout Tactics. Powinno być widać jego ikonę (obok ikon innych gier korzystających z GameSpy) w zakładce Gry, po lewej stronie. Klikając na niej, znajdziesz się w pokoju rozmów Fallout Tactics / Poczekalni Arcade, gdzie można poznać nowych graczy i z nimi porozmawiać. Można szukać serwera, na którym będzie można zagrać, założyć własny serwer albo wypróbować cierpliwość administratorów Arcade, sprawdzając skuteczność filtrów języka.

Szukanie serwera: po wkroczeniu do sekcji Fallout Tactics w Arcade pojawią się dwa główne okna. W wyższym wyświetlona zostanie lista serwerów Fallout Tactics. Informacja o każdym serwerze będzie zawierać informacje na temat liczby użytkowników i wielkości pingu (czasu, jaki jest potrzebny na przesłanie danych do innego komputera i odebranie ich z powrotem, im mniejsza ta liczba, tym lepiej). Jeśli szukasz konkretnego serwera, to możesz skorzystać z umieszczonych u góry pól tekstowych, żeby uszeregować listę serwerów względem określonych przez siebie kryteriów (nazwy pokoju, maksymalnej i minimalnej liczby aktywnych graczy, maksymalnego pinga itd.),

Dołączanie do rozgrywki: Kiedy już uda Ci się znaleźć serwer, z którego chcesz skorzystać, podświetl jego nazwę na liście i kliknij na niej dwa razy, albo kliknij na przycisku Join game (Dołącz do gry), który znajduje się ponad oknem, w którym wyświetlona jest lista serwerów. Arcade przeniesie Cię do poczekalni, w której będziesz mógł porozmawiać z innymi graczami i przygotować się do walki. Gdy będziesz już gotowy, to kliknij na przycisku Ready (Gotowy), który znajduje się u góry ekranu. Gdy wszyscy gracze zgłoszą gotowość, gospodarz będzie mógł rozpocząć rozgrywkę. W takiej sytuacji Arcade automatycznie uruchomi Fallout Tactics.







Początek rozgrywki: Arcade pozwala także założyć własny serwer Fallout Tactics. Aby to zrobić, wejdź do działu Fallout Tactics w Arcade i kliknij na przycisku "Create room" (Stwórz pokój); znajduje się on nad listą serwerów. Zostaniesz poproszony o ustalenie parametrów rozgrywki - maksymalnej liczby graczy, nazwy serwera oraz rodzaju rozgrywki, jeśli taki będzie. Kiedy już to wszystko zrobisz, Arcade stworzy dla Ciebie poczekalnię, w której będą mogli się zbierać gracze przed rozgrywką. Kiedy wszyscy spośród znajdujących się w pokoju graczu klikną na przycisku "Ready" (Gotowy), będziesz mógł rozpocząć rozgrywkę klikając na przycisku "Launch game", który jest umieszczony w górnej części ekranu. Ty i wszyscy znajdujący się w poczekalni gracze, zostaniecie przeniesieni do stworzonej sesji Fallout Tactics.

Problemy?

Jeśli masz jakiekolwiek problemy z Arcade, czy to podczas instalacji programu, jego rejestracji, czy użytkowania w połączeniu z Fallout Tactics, możesz zajrzeć na nasze strony pomocy: http://www.gamespyarcade.com/help/ albo wysłać e-mail, korzystając z formularza, który można znaleźć pod: http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml.

BEZPOŚREDNIE ROZGRYWKI TCP/IP

Wpisz adres IP serwera gospodarza w polu nazwy Opcjonalnego serwera i naciśnij ENTER. Jeśli serwer zostanie znaleziony, to przycisk DOŁĄCZ będzie podświetlony. Aby dołączyć do rozgrywki wystarczy na nim kliknąć.

Adres IP swojego komputera można sprawdzić w następujący sposób: Start->Uruchom-> WINIPCFG . Działa on w systemach Windows 95, 98 i Millenium.

POŁĄCZENIA DWÓCH MODEMÓW

Choć Fallout Tactics nie obsługuje bezpośrednich połączeń modemowych, to w systemie Windows 98 se i późniejszych można utworzyć takie połączenie sieciowe pomiędzy dwoma komputerami. Gdy takie połączenie będzie istnieć, Fallout Tactics rozpozna je jako LAN i będzie można grać.

Szybkość działania będzie zależeć od uzyskiwanego transferu i jakości połączenia.







INFORMACJE O PORTACH

Wszyscy gracze powinni korzystać z najnowszej wersji DirectX.

Na serwerze proxy lub firewallu muszą być otwarte następujące porty:

Połączenie	Porty w konfiguracji klienta	Porty w konfiguracji gospodarza
Wstępne połączenie TCP	47624 wychodzące	47624 przychodzące
Kolejne TCP przychodzące	2300-2400	2300-2400
Kolejne TCP wychodzące	2300-2400	2300-2400
Kolejne UDP wychodzące	2300-2400	2300-2400
Kolejne UDP przychodzące	2300-2400	2300-2400

Aby sprawdzić, czy powyższe porty są otwarte, proszę się skontaktować z administratorem sieci lub dostawcą internetowym (ISP).

Jeśli jesteś administratorem sieci, proszę zajrzeć do dokumentacji dostarczonej wraz z oprogramowaniem sieciowym, by określić jak otworzyć te porty.

TWORZENIE ROZGRYWKI

Wpisz nazwę swojego serwera (domyślne ustawienie jest takie, jak imię Twojej postaci). Hasło jest opcjonalne. Jeśli je wpiszesz, to wszyscy gracze będą musieli je podać, zanim będą mogli dołączyć do rozgrywki.

Potem można określić opcje rozgrywki. Po jej rozpoczęciu nie będzie ich można zmienić. Kliknij na przycisku Opcje.

Walka w trybie turowym: CR (w czasie rzeczywistym), indywidualna lub drużynowa.

Szybkość transferu: niska, średnia i duża.

Linia widoczności: drużyna (będziesz widzieć tylko to, co członkowie Twojej drużyny), Zespół (będziesz widzieć wszystko to, co członkowie Twojego zespołu) i Wyłączona (przez cały czas widać wszystko).

Maksymalna wielkość drużyny: określa maksymalną liczbę jej członków.

Pora dnia: domyślna, przed świtem, dzień, popołudnie, noc.

Przypadkowy ogień: określa procent obrażeń od ostrzału członków własnego zespołu. Domyślne ustawienie to 25%, ale można ustawić od 0% do 100%







Szybkość odnawiania PA: określa, jak szybko odnawiają się PA podczas walki w Czasie Rzeczywistym (CR). Domyślne ustawienie to 100%, ale można ustawić od 25% do 200%.

Limit czasu trwania tury: określa, ile sekund gracze mają na wykonanie wszystkich działań podczas tury w indywidualnym i drużynowym trybie turowym. 0 sekund oznacza, że nie ma ograniczenia.

Limit czasu trwania rozgrywki: długość rozgrywki w minutach. 0 oznacza, że skończy się ona dopiero po pokonaniu wszystkich drużyn przeciwnika.

Punkty: ta wartość określa liczbę punktów, które gracze mogą przeznaczyć na swoje drużyny.

Gdy będziesz gotowy, kliknij na Rozpocznij grę. Żeby anulować, kliknij na Wyjście z gry.

RODZAJE ROZGRYWEK WIELOOSOBOWYCH

W trybie wieloosobowym dostępne są dwa rodzaje rozgrywek: potyczki i szturmy. Podczas potyczki musisz pokonać wszystkie nieprzyjacielskie drużyny. Podczas szturmu jedna ze stron gra obrońców, podczas gdy druga atakuje. Atakujący muszą przestawić przełącznik znajdujący się w bazie obrońców. Ci zaś nie mogą do tego dopuścić.

TRYBY ROZGRYWKI

W Fallout Tactics dostępne są trzy różne tryby rozgrywki. We wszystkich obowiązują podobne zasady, ale istnieją pomiędzy nimi pewne różnice, które trzeba przedyskutować.

WALKA W CZASIE RZECZYWISTYM (CR)

To domyślny tryb gry. Wszyscy gracze i postacie mogą działać jednocześnie. Chodzenie i Bieganie nie powoduje zużywania punktów akacji, ale wszelkie inne działania już tak. Po upływie pewnego czasu Punkty Akcji są regenerowane. Postacie, które mają więcej punktów akcji, odzyskują je szybciej niż te, które mają ich mniej.

INDYWIDUALNA WALKA TUROWA

Ten tryb przypomina to, co znamy z pierwszych Falloutów. Wszystkie postacie poruszają się w kolejności określonej przez Kolejność akcji. Nikt nie może poruszać się poza ustaloną kolejnością, za wyjątkiem rozkazu opóźniania akcji, który powoduje, że postać spada na liście kolejności akcji. Kiedy wszystkie postacie wykonają już ruch, punkty akcji są odnawiane i rozpoczyna się kolejna tura, zgodnie z listą kolejności akcji.







DRUŻYNOWA WALKA TUROWA

To inna odmiana indywidualnej walki turowej. W tym trybie wszystkie postacie sterowane przez konkretnego gracza mogą się ruszać jednocześnie. Gdy wszyscy z danej drużyny wykonają swoje ruchy, działać będzie mogła kolejna drużyna lub komputer. Tura kończy się, gdy wszyscy wykonają ruchy. Wtedy punkty akcji zostaną odnowione i pierwsza drużyna znowu będzie mogła działać.

Indywidualna i drużynowa walka turowa są w skrócie zwane Walką turową (WT). Gdy jakaś zasada dotyczy obu tych trybów, w tekście będzie mowa o trybie WT.

Podczas rozgrywki jednoosobowej, można w dowolnym momencie zmienić tryb rozgrywki, korzystając z ekranu Opcji.

Podczas rozgrywki wieloosobowej tryb gry zostaje określony przez gospodarza, a po jej rozpoczęciu nie można go już zmienić.

EKRAN TAKTYCZNY

Ekran taktyczny jest miejscem, na którym spędzisz większość misji.



To jest ekran taktyczny –życie kończy się tutaj, na Pustkowiu...

W górnej części znajduje się okno widoku rozgrywki, miejsce na którym toczy się gra. Tam można kazać żołnierzom się ruszać i strzelać, nie licząc innych działań, takich jak na przykład podnoszenie przedmiotów, prowadzenie rozmów, otwieranie drzwi, włamywanie się i przetrząsanie 60-letnich śmieci.







W dolnej części ekranu znajduje się pasek interfejsu. Jest on na tyle ważny, że poświęcono mu osobny rozdział (strona 15).

Aby zobaczyć opis funkcji danego przycisku (i domyślny skrót klawiszowy), przytrzymaj przez chwilę nad nim kursor.

WYBIERANIE POSTACI

Aby wybrać postać, można kliknąć na niej lewym przyciskiem myszy. Aby dodać lub usunąć kogoś z aktualnej grupy, należy nacisnąć SHIFT i kliknąć na wybranej postaci lewym przyciskiem myszy. Żeby wybrać grupę postaci, można wskazać punkt lewym przyciskiem i, przeciągając go, zaznaczyć obszar, na którym stoją żołnierze.

Postacie można także wybierać korzystając z ich zakładek.

Klawiszami F1 do F6 można wybierać poszczególne postacie, a klawisz F12 pozwala wybrać całą drużynę.

GRUPOWANIE POSTACI

Postacie można grupować, dzięki czemu łatwiej zebrać zespól snajperów czy specjalistów do walki wręcz. Aby zgrupować razem wybrane aktualnie postacie, wystarczy nacisnąć CTRL+F7, do CTRL+F11. Potem wystarczy nacisnąć któryś z klawiszy F7-F11, by wybrać wszystkie postacie znajdujące się w przypisanej do niego grupie.

PORUSZANIE SIĘ

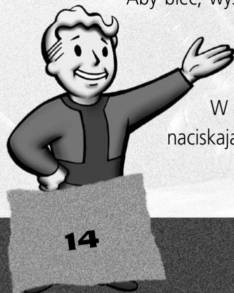
Rozkazy ruchu można wydawać na widoku rozgrywki.

Aby wykonać ruch, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybranym punkcie na ziemi. W trybie turowym można przez chwilę przytrzymać kursor nad wybranym miejscem, a wyświetlony zostanie koszt ruchu w punktach akcji. X oznacza, że miejsce to jest za daleko lub że coś blokuje drogę.

Ruch można wymusić naciskając CTRL i klikając lewym przyciskiem myszy. Dzięki temu można podejść do samych drzwi bez ich otwierania.

Aby biec, wystarczy przytrzymać SHIFT i kliknąć lewym przyciskiem myszy. Jeśli włączony jest Ciągły bieg, będzie to oznaczać, że postać będzie szła.

W dowolnym momencie można zatrzymać poruszające się postacie, naciskając klawisz BACKSPACE.






INNE AKCJE

Klikając lewym przyciskiem myszy na przedmiotach można je przeszukiwać, otwierać, podnosić i w każdy inny sposób ich używać.

Kliknięcie lewym przyciskiem na nieprzyjacielu oznacza strzał. Kliknięcie prawym przyciskiem oznacza strzał we wroga lub punkt na ziemi. Aby wymusić otwarcie ognia, nawet do przyjacielskiej lub neutralnej postaci, przytrzymaj CTRL i kliknij prawym przyciskiem myszy.

KURSORY

Kursor będzie się zmieniać zależnie od sytuacji. Przykład: umieszczenie kursora na nie wrogiej, inteligentnej istocie spowoduje, że wyświetlony zostanie celownik z dymkiem rozmowy - oznacza to, że można z takim stworzeniem porozmawiać. Jeśli przytrzymasz klawisz CTRL, kursor się zmieni i wyświetlona zostanie procentowa szansa trafienia.

PASEK INTERFEJSU

Pasek interfejsu, umieszczony w dolnej części ekranu taktycznego, dostarcza ważnych informacji i umożliwia dostęp do innych poleceń w grze.

Od lewej do prawej:

Okno wyświetlacza: tutaj wyświetlana jest mini-mapa lub tekst. Mapę można powiększać i pomniejszać za pomocą symboli + i -. Gdy wyświetlany jest tekst, to można go przewijać za pomocą paska umieszczonego w prawej części tego okna.



Pasek interfejsu – walka w czasie rzeczywistym

Przycisk minimapy: za pomocą tego przycisku można zmienić to, co znajduje się w oknie wyświetlacza w minimapę. Białe kropki oznaczają członków Twojej drużyny. Zielone kropki to postacie neutralne. Czerwone kropki to wrogowie. Szare kropki to nieznane siły.







Przycisk tekstu: za pomocą tego przycisku można spowodować, by w oknie wyświetlacza pojawiał się tekst. Liczba wyświetlanych komunikatów zależy od ustawienia opcji. Tutaj będą się pojawiać informacje na temat walki i przebiegu gry.

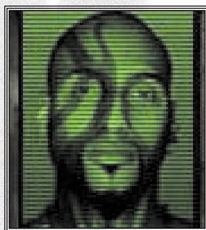


Okno wyświetlacza pokazujące tekst

Zakładki postaci: każda aktywna postać w Twojej drużynie ma własną zakładkę. Jest ona pomocna przy wybieraniu tej postaci i w pewnych sytuacjach ma dostarczać informacji. Aby wybrać tylko jedną postać, kliknij na jej zakładce. Żeby wybrać kilka postaci, przytrzymaj SHIFT i klikaj lewym przyciskiem myszy na interesujących Cię postaciach. Po kliknięciu na zakładce prawym przyciskiem myszy, ekran zostanie wyśrodkowany na odpowiedniej postaci.

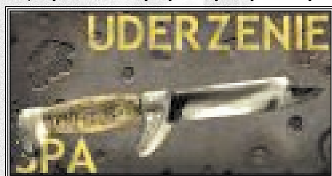
Podobizna postaci: ilustruje wybraną postać. Tutaj wyświetlona jest liczba punktów wytrzymałości postaci i klasa jej pancerza.

Punkty akcji: ilustruje maksymalną liczbę punktów akcji, które postać ma do dyspozycji. W miarę jak będą zużywane, ich światełka zmienią kolor i przygasną.



Podobizna postaci

Broń/przedmiot w rękach: każda postać może mieć przygotowane dwa przedmioty. Klikając lewym przyciskiem myszy na jednym z tych przycisków, można ustawić znajdujący się tam przedmiot jako aktywny. Patrz ekwipunek.



Ten przycisk pokazuje broń

W prawym górnym rogu wyświetlany jest aktualny tryb broni. Koszt użycia w Punktach akcji w lewym dolnym. W prawym dolnym rogu znajduje się przycisk strzału mierzonego. Jeśli jest to coś, co szybko się zużywa, jak na przykład granaty, to w lewym górnym rogu wyświetlona zostanie liczba, jaką postać posiada w ekwipunku. Aby zmienić tryb broni, trzeba dwa razy na niej kliknąć. Po kliknięciu na przycisku strzału mierzonego można wybrać taką formę ostrzału. Kosztuje to o 1 PA więcej, ale umożliwia celowanie w określone lokacje. Patrz Walka, strona 30.







Koszt użycia przedmiotu w PA znajduje się w lewym dolnym rogu. Jeżeli dany przedmiot można użyć ograniczoną liczbę razy, tak jak apteczkę podręczną, to zielony pasek umieszczony po prawej stronie będzie wskazywał stan zużycia. Jeśli będzie to przedmiot grupowany, to w lewym górnym rogu wyświetlona zostanie liczba posiadanych sztuk.



Ten przycisk pokazuje przedmiot

Jeżeli rasa postaci, albo jej siła, nie pozwalają na użycie przedmiotu, to będzie on zaznaczony na czerwono.

Przyciski trybu strażniczego: te trzy przyciski są wyświetlane jedynie w trybie walki w czasie rzeczywistym. W trybie walki turowej, patrz przycisk Warty. Te trzy przyciski, od najwyższego do najniższego, oznaczają: Tryb strażniczy wyłączony, obronny tryb strażniczy i agresywny tryb wartowniczy.

Tryb strażniczy obronny: gdy ktoś zauważy nieprzyjaciela, zostaniesz o tym powiadomiony poprzez miganie zakładki postaci. Jeśli ktoś zacznie strzelać do tej postaci, to odpowie ona ogniem.

Tryb strażniczy agresywny: postać będzie sama strzelać do zauważonych wrogów.

Postacie, którym włączono tryb strażniczy, nie będą strzelać, jeśli szansa trafienia będzie zbyt mała, patrz Walka. Wartość tę można określić, klikając prawym przyciskiem myszy na jednym z przycisków trybu strażniczego. Dostępne wartości to: 95% (strzelaj tylko, gdy jesteś pewien, że trafisz), 66% (strzelaj, gdy będą dobre warunki), 33% (strzelaj, gdy będzie można trafić) oraz 1% (a co tam, strzelaj!).

Przyciski pozycji: są trzy przyciski pozycji. Dzięki nim postać może stać, kucać i leżeć. Ma to wpływ na walkę.

Przycisk umiejętności (UM): ten przycisk włącza listę umiejętności.

Przycisk ekwipunku (EKW): włącza okno ekwipunku.

Przycisk PIPBoya (PIP): kliknięcie na tym przycisku powoduje włączenie ekranu PIPBoya.







Przycisk menu (MEN): otwiera menu.



Pasek interfejsu - Tryb turowy szczegóły

Przycisk warty: podczas rozgrywki w trybie turowym trzy przyciski trybu wartowniczego zamieniają się w jeden przycisk warty. Kliknięcie na nim wprowadza postać w tryb wartowniczy. Dzięki temu postać będzie mogła automatycznie strzelać podczas tury przeciwnika. Skorzystaj z niego, by osłaniać przejścia i zaułki. Wartę można wybrać tylko na początku własnej tury.

Przycisk zakończenia tury (KONIEC TURY): kliknięcie na tym przycisku oznacza koniec bieżącej tury postaci (w trybie indywidualnej walki turowej) lub całej drużyny (w trybie drużynowej walki turowej).

Przycisk końca walki (KONIEC WALKI): klinięcie na tym przycisku będzie oznaczać próbę zakończenia walki. Jeśli w pobliżu będą się znajdować jakieś stworzenia pragnące ją kontynuować, to Twoja tura się zakończy, a walka będzie trwać dalej. Podczas turowych rozgrywek dla wielu graczy nie można zakończyć walki.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre umiejętności, na przykład strzeleckie, są wykorzystywane automatycznie. Innych trzeba używać. Jednym ze sposobów, by to zrobić, jest kliknięcie na przycisku UM, znajdującym się na pasku interfejsu. Można także nacisnąć klawisz "S". Listę umiejętności można zamknąć, klikając na przycisk "Zamknij".



Panie i Panowie oto niesamowita lista umiejętności

Na liście umiejętności znajduje się osiem pozycji. Żeby przygotować którąś z nich trzeba kliknąć na odpowiednim przycisku. Z wyjątkiem Skradania się, wszystkie umiejętności wymagają wskazania celu. Kursor zmieni się, gdy zostanie on wskazany. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na celu będzie oznaczać użycie umiejętności. Akcję można anulować, klikając prawym przyciskiem.



Wartość procentowa obok nazwy umiejętności ilustruje prawdopodobieństwo powodzenia akcji. Im wyższa jest ta wartość, tym lepiej. Umiejętności można rozwinąć powyżej 100%, ale zawsze istnieje 5% ryzyko niepowodzenia - poza modyfikatorami i wartością procentową.





EKWIPUNEK

Przedmioty noszone przez postacie są wyświetlane w oknie ekwipunku. Aby je otworzyć, kliknij na przycisk EKW, który znajduje się na panelu interfejsu lub naciśnij klawisz “I”. Gdy zostanie ono już otwarte, będzie można przełączać się pomiędzy postaciami, korzystając z ich zakładek.



Tak wygląda okno ekwipunku. Znajdziesz tutaj wszystkie swoje rzeczy

W oknie ekwipunku pokazane zostanie całe wyposażenie wybranej postaci, a także pole zawierające współczynniki oraz miejsce na pancerz. By zamknąć Okno ekwipunku, wystarczy kliknąć na przycisk “Zamknij”.

W polu współczynników wyświetlone jest imię postaci, główne współczynniki, maksymalna wartość punktów wytrzymałości, wybrany aktualnie przedmiot lub broń i współczynniki noszonego pancerza. Jeśli aktywnym przedmiotem jest broń, to podane zostaną jej parametry: zasięg, obrażenia, bieżąca i maksymalna liczba nabojów oraz rodzaj załadowanej amunicji. W danym momencie broń może być nabita amunicją tylko jednego rodzaju.

Klikając raz lewym przyciskiem myszy na przedmiocie znajdującym się w ekwipunku można wywołać jego opis. Aby wrócić do wyświetlania współczynników, jeszcze raz kliknij na nim lewym przyciskiem myszy.

Aby użyć przedmiotu na wybranej postaci, kliknij na nim dwa razy.

Aby wyposażyć postać, kliknij na przedmiocie lewym przyciskiem i przeciągnij go do odpowiedniego miejsca w ręce lub na miejsce dla pancerza. Broń jest automatycznie ładowana, gdy tylko weźmiesz ją do ręki i rozładowywana, kiedy odkładasz ją do ekwipunku. Można skorzystać z określonego typu amunicji, przeciągając go na trzymaną w ręce broń.

Żeby coś upuścić, wystarczy przeciągnąć przedmiot z ekwipunku na ziemię. Zostanie on umieszczony u stóp postaci.







Żeby przekazywać przedmioty pomiędzy postaciami w drużynie, trzeba je ustawić tak, aby stały blisko siebie i przeciągnąć przedmiot z ekwipunku na zakładkę odpowiedniego żołnierza. Jeśli stoją oni od siebie za daleko, to pojawi się komunikat, że postać nie może dosięgnąć. Przedmioty można przekazywać w promieniu trzech metrów.

PRZENOSZENIE WIELU PRZEDMIOTÓW JEDNOCZEŚNIE

Jeśli wybierzesz do przekazania więcej niż jeden przedmiot, pojawi się okno przenoszenia przedmiotów.

Wymaganą liczbę można wpisać za pomocą myszki, z klawiatury albo wybrać przycisk Wszystko. Przycisk Wyczyść pozwala wyzerować licznik. Gdy będziesz gotowy do przekazania przedmiotów, kliknij na Zrobione lub Anuluj, by zacząć jeszcze raz.



Okno przenoszenia przedmiotów

EKRAN POSTACI

Żeby zobaczyć szczegółowe informacje na temat współczynników i umiejętności Twojej postaci, kliknij na przycisk PST lub naciśnij klawisz "C".

By uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat współczynnika, umiejętności czy profitu, można kliknąć na niemal każdej części tego ekranu.



To ekran postaci. Pokazuje, no cóż, postacie...

W danym momencie można przeglądać charakterystyki jednej tylko postaci. Żeby wybrać kogoś innego, należy kliknąć na odpowiedniej zakładce lub podobiźnie postaci. Chcąc wybrać kilka z nich, można je zaznaczyć klikając lewym przyciskiem myszy i przytrzymując jednocześnie klawisz SHIFT, ale wyświetlane będą dane jednej tylko postaci. Aby ustawić je w innej kolejności, kliknij prawym przyciskiem na podobiźnie jednej z nich, a następne na tą, z którą ma się zamienić miejscami.



Kiedy postać awansuje na wyższy poziom, można skorzystać z ekranu postaci, by rozwinąć umiejętności i wybrać nowe profity. Patrz postacie, strona 33.





PIPBOY

PIPBoy to specjalny komputer, rejestrujący wiele ważnych rzeczy. Aby go włączyć, naciśnij przycisk PIP lub klawisz "P".



Moc PIPBoya!

PIPBoy rejestruje treść odpraw i przeprowadzonych rozmów. Ponadto skrybowie Bractwa wyposażają go w dostępne dane wywiadowcze: mapę poznanego obszaru misji.

W górnej części PIPBoya podana jest aktualna godzina i data.

Tutaj znajduje się pięć przycisków:

INSTRUKCJE: ten przycisk pozwala odsłuchać odprawę przed misją, a także ukazuje stan wykonanych misji. Aby wyświetlić treść odprawy, kliknij na nazwie misji. Aby wrócić do listy, naciśnij przycisk Powrót.

DIALOGI: tutaj gromadzone są wszystkie ważne rozmowy, jakie przeprowadzono podczas misji. Aby odsłuchać którąś z nich, kilknij na jednej z pozycji na liście. Aby wrócić do listy dialogów, naciśnij przycisk Powrót.

MAPA: powoduje wyświetlenie mapy aktualnej misji wraz ze wszystkimi dostępnymi danymi uzyskanymi przez wywiad. Aby wyświetlić te informacje, trzeba kliknąć na jednym z numerowanych miejsc. Zielony okrąg to Twoje miejsce startu. W niektórych misjach trzeba tam wrócić. Mapa jest wyświetlana tylko, gdy znajdujesz się na obszarze misji.

ARCHIWA: tutaj znajdują się wszystkie dostępne filmy.

ZROBIONE: gdy skorzystasz już z PIPBoya, kliknij na tym przycisku, by go zamknąć.







MENU

Po naciśnięciu podczas gry tego przycisku pojawi się menu. Można także korzystać z przycisku "MEN" umieszczonego na pasku interfejsu.

POMOC: wyświetla listę domyślnych skrótów klawiszowych i podstawowe funkcje myszki. Można ją wyświetlić naciskając klawisz "H".

ZAPISZ GRĘ: tylko w trybie jednoosobowym. Wyświetlony zostanie ekran zapisu, na którym można zapisać postęp gry. Patrz Zapisywanie/Wczytywanie gry.

WCZYTAJ GRĘ: tylko w trybie jednoosobowym. Kliknij tutaj, żeby wczytać zapisany wcześniej stan gry.

OPCJE: pozwala wyświetlić ekran opcji, na który można zmieniać opcje gry, grafiki i dźwięku.

WYJŚCIE: przerwanie bieżącej misji bez jej zapisywania i wyjście do głównego menu. To działanie trzeba potwierdzić.

ZROBIONE: powrót do gry.

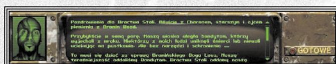
ROZMOWY

Rozmowę można zacząć jedynie z postacią o przyjaznym lub neutralnym nastawieniu. Aby porozmawiać z postacią, kliknij na niej lewym przyciskiem myszy. Jeśli ma ona coś do powiedzenia, pojawi się to nad jej głową, albo otwarte zostanie okno dialogowe.

Tekst będzie się pojawiał nad głową postaci, jeśli nie ma ona zbyt wiele do powiedzenia. Część takich uwag jest ważna, a część nie.



To przykład tekstu wyświetlanego nad głową postaci



To przykład okna dialogowego







Dla postaci, które mają coś więcej do powiedzenia, otwarte zostanie okno dialogowe. Pojawi się ono nad paskiem interfejsu, a gra zostanie zatrzymana, więc można spokojnie poświęcić trochę czasu na czytanie. Aby zakończyć rozmowę i wrócić do gry, kliknij na przycisk Zrobione. Głośność przemowy można ustawić w menu opcji dźwiękowych.

HANDEL

Niektóre z postaci gotowe są handlować dosłownie wszystkim. Korzystając z ekranu handlowego można kupować i sprzedawać różne przedmioty. Porozmawiaj z postacią, a jeśli w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się taki przycisk, to można za jego pomocą przejść do handlu.



To ekran handlu. Twoja część znajduje się po lewej stronie, a handlarza po prawej

Na ekranie handlu znajdują się cztery rzeczy: Twój ekwipunek, przedmioty przeznaczone przez Ciebie na handel, przedmioty przeznaczone na handel przez osobę, z którą rozmawiasz i jej ekwipunek.

Przeciągnij interesujące Cię przedmioty z ekwipunku na swoją stronę stołu. W jego dolnej części wyświetlona zostanie ich wartość. Następnie zrób to samo z przedmiotami osoby, z którą handlujesz. Gdy ich wartości będą zrównoważone, albo po Twojej wartość będzie większa, kliknij na przycisku Zaoferuj. Jeśli handlarz przyjmie ofertę nastąpi wymiana i będzie można przejść dalej.

Jeżeli będziesz przemieszczać kilka przedmiotów jednego rodzaju (na przykład amunicję, albo stimpaki) pojawi się okno przekazywania przedmiotów. Proszę pamiętać, że wartość można też wpisać z klawiatury, nie tylko za pomocą przycisków + i -. Wpisywanie liczb sprawdza się przy dużych ilościach, na przykład gotówki.

Można zabrać przedmiot ze stołu, ale tylko do ekwipunku jego aktualnego posiadacza.





Jeżeli BN nie zaakceptuje Twojej oferty, to będziesz musiał coś od siebie dołożyć, ewentualnie zabrać coś z jego strony stołu. Należy uważnie śledzić ceny wyświetlane w dolnej części stołu handlowego. Gdy wszystko ustalisz, kliknij na przycisk Zaoferuj.

CENY

Na całkowitą wartość oferowanych przez Ciebie przedmiotów wpływ ma wiele czynników. Najważniejszym z nich jest poziom umiejętności Handel. Im większa jego wartość, tym lepsze uzyskasz ceny. To samo dotyczy tej umiejętności u BN. Niektórzy z nich żądają za swe towary więcej niż inni (na przykład sprzedawcy). Na całkowitą cenę wpływ ma także Twoja reputacja. Dzięki dobrej reputacji uzyskasz lepsze ceny.

Transakcję można Anulować i wszystkie przedmioty znajdujące się na stole wrócą do swych prawowitych właścicieli.

Aby poznać inną metodę nabywania przedmiotów, zajrzyj na stronę 39, do opisu umiejętności Kradzież.

BUNKIER

Bractwo Stali zna położenie wielu ukrytych bunkrów rozmieszczonych na terytorium Ameryki. W miarę przenoszenia teatru działań, kolejne z nich zostają odnalezione i przekształcone w bazę operacyjną.

Bunkier jest miejscem, w którym wykonuje się większość działań przed i po misji. Rozmawiając z jego mieszkańcami, można wysłuchać odprawy przed misją, wybrać rekrutów czy wyposażenie.

GENERAŁ – ODPRAWY PRZED MISJĄ

Aby wywołać okno odprawy, kliknij na generale lewym przyciskiem myszy. Jeśli dostępne jest kilka misji do wyboru, będziesz mógł wybrać odpowiednią odprawę.







KWATERMISTRZ – WYPOSAŻENIE

U Kwatermistrza można znaleźć wszelkie niezbędne wyposażenie. Obejmuje to broń, pancerze, amunicję i różne inne przedmioty. Ten sprzęt nie jest jednak za darmo. Wszyscy członkowie Bractwa muszą przynosić uratowane mienie. Z czasem dostępny będzie coraz to nowy sprzęt.

Kwatermistrz to twardy handlarz, jest bardzo skąpy.

Aby zacząć handlować, kliknij na Kwatermistrzu lewym przyciskiem myszy. Następnie zrób to samo na przycisku Handel, który znajduje w prawej dolnej części okna dialogowego. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz na stronie 40, przy opisie umiejętności Handel.

ZARZĄDCA KADR – POMIESZCZENIA REKRUTÓW

Zarządca kadr odpowiada za przydzielanie członków Bractwa na misje. Porozmawiaj z nim, jeśli chcesz zmienić skład swojej drużyny. W zależności od treści odprawy przed misją możesz na przykład dojść do wniosku, że potrzebujesz specjalisty w jakiejś dziedzinie. Jako że to Ty jesteś dowódcą, do Ciebie należy zmienianie składu drużyny, by wszyscy nabierali doświadczenia bojowego.

Kliknij lewym przyciskiem na Zarządcy kadr, a następnie na przycisk Rekrutuj.

Im wyższa jest Twoja charyzma, stopień i reputacja, tym więcej będziesz mieć postaci do wyboru. Ich liczba będzie się zwiększać w miarę upływu czasu, a dodatkowych rekrutów będzie można znajdować nawet w czasie wykonywania misji.



Tak wygląda ekran rekrutacji

Po lewej stronie ekranu rekrutacji znajdują się dostępne postacie. Po prawej stronie zaś Twoja aktualna drużyna. Aby wyświetlić informacje na temat postaci, kliknij lewym przyciskiem myszy na jej podobiźnie.

Żeby włączyć postać do drużyny, kliknij na przycisku Dodaj. Klikając na przycisk Usuń można usunąć postać. Gdy już skończysz, kliknij na przycisk Zrobione.







OFICER MEDYCZNY – LEKARSTWA I OPATRUNKI

Oficer medyczny odpowiada za wyposażenie medyczne. Może Ci je dostarczać, za odpowiednią opłatą oczywiście. Niestety zapasy, którymi dysponuje, są ograniczone.

Kliknij na Oficerze medycznym, a następnie na przycisku Handel.

MECHANIK – POJAZDY

Mechanik zajmuje się dostępnymi pojazdami. Możesz korzystać tylko z tych pojazdów, które udało Ci się zdobyć na pustkowiach. Aby wyprowadzić pojazd z bunkra, po prostu do niego wsiądź i wyjedź nim. Patrz Prowadzenie pojazdu.

MAPA ŚWIATA

Za jej pomocą można wędrować od misji do misji. Nowe będą się pojawiać po rozmowie z generałem. Kolejne misje będą zaznaczone jako duże zielone okręgi na mapie świata, a także pojawią się na liście lokacji, która znajduje się po prawej stronie ekranu. Kliknij na jednym, albo na drugim, by ruszyć na tę misję.

POJAZDY

Bractwo Stali wykorzystuje pojazdy do trzech celów: przewożenia ładunków, transportu drużyn i ich wsparcia w walce.

WCHODZENIE I WYCHODZENIE Z POJAZDU

Wybierz postacie, które mają wejść do pojazdu. Naciśnij CTRL i kliknij lewym przyciskiem myszy na pojeździe. Kierowca, postać o najwyższej umiejętności pilotażu, będzie miał w rękach kierownicę. Broń znajdzie się w rękach postaci, która posiada umiejętność "Broń ciężka" na najwyższym poziomie.

Aby postać wysiadła z pojazdu, wybierz ją, a następnie naciśnij CTRL i kliknij na ziemi w pobliżu pojazdu.

Żeby wybrać kierowcę, wystarczy kliknąć na pojeździe. Jeśli chcesz wybrać wszystkich członków drużyny, przeciągnij myszką wokół niego. Przytrzymując przez chwilę kursor nad pojazdem można zobaczyć listę osób, które w nim siedzą. Kierowca będzie zajmować pierwszą pozycję.







Jeśli chcesz uzyskać dostęp do wyposażenia znajdującego się w pojeździe, wystarczy zajrzeć do ekwipunku jednej ze znajdujących się w nim postaci. Zniszczony pojazd można przeszukać, klikając na nim lewym przyciskiem.

PROWADZENIE POJAZDU

Wybierz kierowcę. Aby ruszyć do przodu, kliknij lewym przyciskiem myszy na ziemi przed pojazdem. Aby ruszyć z większą prędkością, zrób to samo, ale przytrzymując klawisz SHIFT

Maksymalna rozwijana prędkość zależy od rodzaju pojazdu i poziomu umiejętności pilotażu. Aby ruszyć do tyłu, kliknij lewym przyciskiem myszy na ziemi za pojazdem. Na biegu wstecznym nie można jednak rozwijać dużych prędkości.

WALKA W POJEŹDZIE

Do pojazdów można strzelać i je niszczyć. Aby naprawić powstałe uszkodzenia, konieczny jest zestaw narzędzi i umiejętność Naprawy. Jeśli pojazd zostanie uszkodzony zbyt poważnie, to nie będzie go już można naprawić. Niektóre z pojazdów wymagają przy remoncie pewnych określonych przedmiotów.

Z głównej broni pojazdu można prowadzić ostrzał. Wybierz strzelca (postać o najwyższej umiejętności Broń ciężka) i wyceluj w normalny sposób - klikając lewym przyciskiem myszy na celu, albo prawym na ziemi.

EKRAN OPCJI

W menu opcji można skonfigurować wiele ustawień gry. Można to zrobić przed grą z głównego menu, albo podczas gry. Proszę jednak zauważyć, że podczas rozgrywek wieloosobowych niektórych opcji nie można zmieniać.

Opcje te są ukryte pod trzema zakładkami: GRA, GRAFIKA i DŹWIĘK.

GRA

Tryb biegania: określa, czy postać domyślne porusza się biegiem, czy chodzi.

Ciągłe chodzenie: po kliknięciu wybrana postać pójdzie we wskazane miejsce.

Domyślne: wybrana postać pobiegnie we wskazane miejsce, chyba że kuca, leży, albo się skrada.

Ciągły bieg: wybrana postać zawsze pobiegnie we wskazane miejsce.

Poziom trudności gry: można go zmieniać. Ma to wpływ na inteligencję przeciwnika i obrażenia zadawane członkom drużyny od przypadkowego ognia.







Filtr wiadomości: określa liczbę komunikatów podawanych graczowi. Wiadomości mówione są zawsze zgłaszane.

Walka w trybie turowym: za pomocą tego przełącznika można określić, jak będzie się toczyć walka: w czasie rzeczywistym, indywidualnym turowym czy drużynowym turowym.

Filtr języka: za jego pomocą można wyłączyć wulgarne słowa.

Poziom przemocy: określa ilość przemocy, jaką zobaczysz na ekranie.

Brak: bez krwi.

Minimalny: tylko mniej krwawe rany i śmierć.

Normalny: typowe ustawienie, wszystkie rany i śmierć.

Maksimum krwi: mnóstwo krwi.

GRAFIKA

Tryb wyświetlania: można wybrać jeden z maksymalnie czterech dostępnych trybów. Ich liczba zależy od konfiguracji Twojego komputera i posiadanej przez Ciebie karty graficznej. W przypadku niektórych komputerów niższa rozdzielczość i głębia kolorów zapewnia bardziej płynne działanie gry. Fallout Tactics obsługuje rozdzielczości 800x600 (domyślna) i 1024x768. W zależności od posiadanej przez Ciebie karty graficznej można korzystać z 16- lub 32-bitowej palety kolorów. Gra wygląda lepiej w 32-bitowej palecie kolorów, ale w przypadku starszych komputerów może to powodować problemy z płynnością działania gry.

Anty-aliasing na obiektach: wyłącz tę opcję, by zwiększyć liczbę klatek na starszych komputerach.

Anty-aliasing na postaciach: wyłącz tę opcję, by zwiększyć liczbę klatek na starszych komputerach.

Tryb kursora: w większości przypadków powinien być sprzętowy, ale jeśli będą z tym jakieś problemy, to należy go przełączyć na programowy.

DŹWIĘK

Wybierz odpowiedni sterownik - powinien on zostać wybrany automatycznie.

Głośność ogólna: określa całkowity poziom głośności.

Głośność efektów dźwiękowych: określa poziom głośności efektów dźwiękowych.

Głośność muzyki: określa poziom głośności muzyki.

Głośność rozmów: określa poziom głośności rozmów.







Aby wyciszyć dźwięk, przesuń suwak w lewo. Żeby zwiększyć głośność, należy przesunąć suwak w prawo.

ZAPISYWANIE / WCZYTYWANIE GRY

Na pewno nie uda Ci się ukończyć kampanii dla jednego gracza za jednym podejściem. Możesz zapisać stan gry wybierając z menu przycisk Zapisz. Dostęp do zapisanych wcześniej rozgrywek można uzyskać z głównego menu lub w czasie trwania misji.

ZAPISYWANIE GRY

Kliknij lewym przyciskiem na wybranym miejscu do zapisu, by uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat zapisanej rozgrywki. Aby dokonać zapisu, kliknij na przycisk Zapisz albo kliknij dwa razy na wybranym miejscu.

Można także usunąć wybrany stan gry. Żeby opuścić ten ekran bez zapisywania stanu gry, kliknij na przycisk Anuluj.

Bractwo Stali zaleca częste zapisywanie stanu gry i korzystanie z więcej niż jednego miejsca do zapisu.

WCZYTYWANIE GRY

Kliknij lewym przyciskiem na wybranym miejscu do zapisu, by uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat zapisanej rozgrywki. Żeby wczytać wybrany stan gry, kliknij na przycisku Wczytaj, albo dwa razy kliknij na wybranym miejscu.

Na tym ekranie można także usunąć wybrany stan gry. Żeby opuścić ten ekran bez zapisywania stanu gry, kliknij na przycisk Anuluj.



To ekran wczytywania gry. Ekran zapisu jest do niego bardzo podobny







WALKA

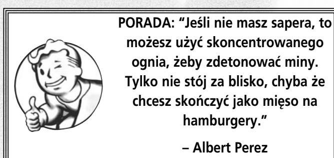
Od Twoich umiejętności dowodzenia zależy powodzenie Twojej drużyny w walce, a do niej w końcu dojdzie.

W zależności od wybranych opcji, walka będzie się toczyć w czasie rzeczywistym lub na tury. Poniższe zasady obowiązują w obu przypadkach, chyba że zaznaczono, że jest inaczej.

POCZĄTEK WALKI

Walka zaczyna się w chwili, gdy zostaniesz zaatakowany lub zaatakujesz nieprzyjaciela. Jeśli korzystasz z trybu turowego, gra automatycznie przejdzie z rozgrywki w czasie rzeczywistym w system turowy.

W sytuacji, gdy grasz w trybie indywidualnej walki turowej, wszystkie postacie będą mogły wykonywać działania zależne od ich współczynników. Jedne postacie będą działać przed innymi i tak dalej. Komputer automatycznie określi, kto ma wykonywać ruch jako pierwszy i kto będzie następny.



PORADA: "Jeśli nie masz sapera, to możesz użyć skoncentrowanego ognia, żeby zdetonować miny. Tylko nie stój za blisko, chyba że chcesz skończyć jako mięso na hamburgery."

– Albert Perez

Jeśli korzystasz z trybu turowej walki drużynowej, to wszystkie postacie z danego oddziału mogą działać jednocześnie. Gdy swoje ruchy wykonają już wszyscy członkowie danej drużyny, to wtedy akcję będzie mógł podjąć następny gracz albo komputer.

PUNKTY AKCJI

Punkty akcji określają, co postać może zrobić w określonym czasie. Podczas walki turowej punkty akcji są odnawiane na początku nowej tury. Jeśli walka toczy się w trybie rzeczywistym, są one ciągle regenerowane. Postać, która wykorzystała już wszystkie Punkty Akcji, nie może nic robić.

Różne działania pochłaniają różne liczby punktów akcji. Koszt użycia broni lub przedmiotu jest podany na odpowiednim przycisku. Koszt większości działań zawiera się pomiędzy 1 a 4 punktami akcji.



Podczas walki w trybie rzeczywistym punkty akcji są stale regenerowane. Postaciom, które dysponują ich większą liczbą, odnawiają się one szybciej.



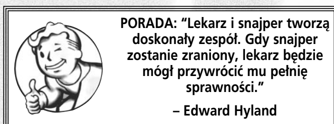


CELOWANIE

Umieść kursor na nieprzyjacielu. Liczba, która zostanie wyświetlona, to procentowa szansa trafienia. Im jest większa, tym wyższe prawdopodobieństwo, że atak zakończy się powodzeniem. Żaden atak nie może mieć szansy powodzenia wyższej niż 95%.

Bazowa szansa trafienia jest określona przez umiejętność posługiwania się bronią. Następnie zostaje ona obniżona za odległość, osłonę celu (wliczając w to inne osoby i drobne przeszkody znajdujące się na linii strzału), celność broni, pozycję celu, strzał mierzony, oświetlenie oraz klasę pancerza celu. Jeśli Twoja postać jest Unieruchomiona, Ogłuszona lub Ranna, to także wpływa to negatywnie na szansę trafienia. Punkty karne za odległość mogą zostać zrównoważone przez wysoką Percepcję i zasięg broni.

Szansa trafienia jest zwiększona podczas strzelania z bliska, gdy cel jest Unieruchomiony, Ogłuszony, Ranny, gdy jest od Ciebie większy (Braminy i większe cele), a także, jeśli znajdujesz się wyżej od celu.



PORADA: "Lekarz i snajper tworzą doskonały zespół. Gdy snajper zostanie zraniony, lekarz będzie mógł przywrócić mu pełnię sprawności."

– Edward Hyland

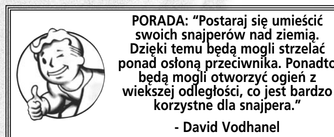
LINIA WIDOCZNOŚCI (LW)

Linia widoczności to możliwość przeciągnięcia prostej pomiędzy dwoma punktami. Jeśli pomiędzy Twoją postacią, a celem znajduje się zbyt wiele przeszkód, to nie będzie ona go widzieć, albo szansa trafienia zostanie pogorszona z powodu osłony. Jeśli zajmiesz pozycję na wzniesieniu będziesz mieć lepsze pole widzenia.

Postacie widzą głownie to, co znajduje się przed nimi. Znacznie łatwiej zakraść się do kogoś od tyłu.

OBRAŻENIA

Istnieje wiele różnych sposobów, na które można zostać zranionym. Pancerz częściowo chroni przed pewnymi typami obrażeń. Nazywa się to Odpornością na obrażenia (są one zmniejszane o pewien procent) oraz Progiem obrażeń (obrażenia są zmniejszane o tę wartość). Osłona także wpływa na zmniejszenie obrażeń.



PORADA: "Postaraj się umieścić swoich snajperów nad ziemią. Dzięki temu będą mogli strzelać ponad osłoną przeciwnika. Ponadto będą mogli otworzyć ogień z wiekszej odległości, co jest bardzo korzystne dla snajpera."

- David Vodhanel

Różne rodzaje amunicji mogą zadawać różne obrażenia, w zależności od rodzaju pancerza, z jakiego korzysta cel. Niektóre rodzaje amunicji, jak na przykład przeciwpancerna, zmniejszają skuteczność pancerza, ale użyte przeciwko celom nieopancerzonym będą powodować mniejsze obrażenia niż amunicja rozrywająca.







TRAFIENIA KRYTYCZNE

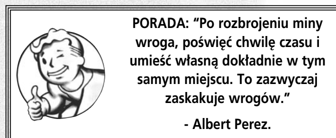
Niektóre z ataków są znacznie groźniejsze niż inne. To trafienia krytyczne. To, czy nastąpi, zależy od Szansy na trafienie krytyczne, rodzaju używanej broni oraz Profitów, które zmieniają tę szansę oraz od tego, czy strzał był mierzony.

Postacie, które się skradają albo atakują z bardzo małej odległości leżący cel, mają znacznie większą szansę na zadanie trafienia krytycznego. Postacie posiadające wysokie umiejętności także częściej trafiają krytycznie.

Część trafień krytycznych powoduje, że zadawane są większe obrażenia. Kończyny mogą zostać połamane, cel może się przewrócić lub stracić przytomność. Jest nawet niewielka szansa na natychmiastową śmierć. Dokładny skutek trafienia krytycznego zależy od miejsca trafienia. Za pomocą strzałów mierzonych można skierować atak na określoną część ciała.

ŚMIERĆ

Gdy punkty wytrzymałości postaci spadną do zera lub poniżej, będzie to oznaczać jej śmierć. Podczas rozgrywki jednoosobowej śmierć głównej postaci oznacza koniec gry.



ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA I POZIOMÓW

Za ukończenie misji, zabicie przeciwników i rozwiązywanie zadań Twoja postać otrzymuje punkty doświadczenia (PD). Za udane wykorzystanie niektórych umiejętności także zdobywasz doświadczenie. Zdobyte doświadczenie, z wyjątkiem doświadczenia za umiejętności, rozdziela się równomiernie na wszystkich członków drużyny. Zdobyta liczba punktów doświadczenia i wymagania do osiągnięcia następnego poziomu, znajdują się na ekranie postaci. Kiedy zdobędziesz dość PD, by awansować na wyższy poziom, nad paskiem interfejsu pojawi się pasek informacyjny. Kliknij na tym pasku, aby przejść na ekran postaci. Kiedy postać awansuje na wyższy poziom, zwiększa się liczba jej Punktów Wytrzymałości i punktów umiejętności. Liczba zdobytych PW zależy od Wytrzymałości, a umiejętności od Inteligencji. Zależnie od tempa zdobywania Profitów, wraz z poziomem może też zdobyć nowy Profit. Na ekranie postaci można podnosić umiejętności postaci i wybierać nowe Profity.

Awansowanie na kolejne poziomy wymaga zdobywania coraz większych ilości doświadczenia.







POSTACIE

Postacie tworzą Twoją drużynę. Musisz wiedzieć, jakie cechy określają każdą postać, aby je skutecznie wykorzystać.

Współczynniki określają podstawowe zdolności postaci. Można je zmienić w czasie tworzenia postaci. Zależą od rasy postaci.

Współczynniki z kolei określają Współczynniki pochodne, których nie można bezpośrednio modyfikować. Cechy pozwalają określić kim jest postać. Umiejętności to wyuczone zdolności postaci, które będą rosły wraz z doświadczeniem. Profity to specjalne zdolności, które zdobywa się w miarę upływu czasu.

WSPÓŁCZYNNIKI

Jest siedem współczynników podstawowych: Siła, Percepcja, Wytrzymałość, Charyzma, Inteligencja, Zręczność i Szczęście. Mogą one mieć wartość od 1 do 20. Przeciętny człowiek ma współczynniki na poziomie 5. Maksymalna wartość każdego współczynnika dla człowieka to 10.

Siła (SI): Czysta siła fizyczna. Wysoka siła jest ważna dla fizycznych atrybutów postaci. Siła to najważniejszy współczynnik.

Percepcja (PE): Zdolność dostrzegania, słyszenia a także wyczuwania dziwnych rzeczy. Wysoka percepcja potrzebna jest snajperowi. Właściwie, Percepcja to najważniejszy współczynnik.

Wytrzymałość (WT): Ogólna fizyczna odporność. Postać z dużą wytrzymałością będzie mogła przetrwać w miejscach niedostępnych dla innych. Ma wpływ na punkty wytrzymałości i odporności. Jeśli chcesz przeżyć walkę, postaw na wysoką Wytrzymałość. Wytrzymałość to najważniejszy ze wszystkich współczynników.







Charyzma (CH): Połączenie aparycji i uroku osobistego. Postacie z wysoką Charyzmą są dobrymi przywódcami, potrafią polepszyć efekty działań towarzyszy z drużyny. Charyzma ma też wpływ na umiejętności handlowe. Charyzma to oczywiście najważniejszy współczynnik..

Inteligencja (IN): Wiedza, mądrość i umiejętność szybkiego myślenia. Im wyższa IN, tym więcej umiejętności posiada postać. Ponieważ umiejętności określają, jak skuteczna jest każda postać, jest to najważniejszy współczynnik.

Zręczność (ZR): Koordynacja i zdolność do sprawnego poruszania się, a także używania małych przedmiotów. Od Zręczności zależy liczba Punktów Akcji postaci, więc jest to najważniejszy współczynnik.

Szczęście (SZ): Szczęście to dziwny współczynnik. To przeznaczenie, karma, sposób, w jaki wszechświat traktuje postać. Szczęście modyfikuje wiele rzeczy, więc jest to najważniejszy współczynnik.

Przy tworzeniu postaci można podnieść lub obniżyć każdy współczynnik, do maksymalnej lub minimalnej wartości dla danej rasy.

Otrzymasz kilka dodatkowych punktów, które możesz użyć jak chcesz. Ale wybieraj mądrze, bo po stworzeniu postaci bardzo trudno będzie zmodyfikować określone na początku współczynniki. Liczba tych dodatkowych punktów zależy od rasy postaci. Różne chemikalia mogą na pewien czas zmodyfikować współczynniki, ale ma to swoją cenę.

WSPÓŁCZYNNIKI POCHODNE

Podstawowe współczynniki postaci i rasa określają Współczynniki pochodne. Nie można ich bezpośrednio zmienić.







Punkty Wytrzymałości: Ile obrażeń jest w stanie wytrzymać postać, zanim zginie, co nie jest zbyt miłe. Zależą głównie od Rasy i Wytrzymałości, ale modyfikuje je także Siła. Gdy postać awansuje na wyższy poziom, zyska dodatkowe Punkty Wytrzymałości, co jest dość miłe.

Klasa Pancerza: Jak łatwo trafić postać. Im wyższa wartość, tym lepiej. KP zależy od Zręczności i rodzaju noszonego pancerza.

Obrażenia wręcz: Podstawowa ilość obrażeń zadawanych przez postać w walce wręcz. Zależy od Siły.

Dodatkowe obrażenia: procentowa premia do obrażeń wszelkiego rodzaju. Zależy od rasy, cech i profitów.

Odporność na obrażenia: fizyczne obrażenia zostają zmniejszone o tyle procent. Zależy od pancerza.

Odporność na trucizny: obrażenia od trucizn zostają zmniejszone o tyle procent. Zależy od WT.

Odporność na promieniowanie: efekty promieniowania zostają zmniejszone o tyle procent. Może być zmodyfikowana przez pancerz i chemikalia antyradiacyjne. Zależy od WT.

Punkty Akcji: określają liczbę czynności, jakie może wykonać postać w określonym czasie. To bardzo ważny współczynnik. Zależy od ZR.

Udźwig: Ile sprzętu może nieść postać. Zależy od SI.

Tempo leczenia: Jak szybko postać odzyskuje zdrowie. Daje też premię, jeśli ktoś inny leczy postać. Zależy od WT.

Szansa krytyczna: szansa na zadanie trafienia krytycznego. Zależy od SZ.

Rozwój Umiejętności: Ile punktów umiejętności postać otrzymuje co poziom. Zależy od IN.

Rozwój Profitów: Co ile poziomów postać uzyskuje nowy profit.







CECHY

Cechy to unikalne zdolności, które można wybrać tylko podczas tworzenia postaci. Każda cecha ma swoje dobre i złe strony. Rodzaj dostępnych cech zależy od rasy postaci.

Szybki metabolizm: Masz dwukrotnie szybszą przemianę materii. Oznacza to, że Twoja postać jest mniej odporna na promieniowanie i trucizny, ale jej rany goją się szybciej.

Mięśniak: Działasz trochę wolniej, ale masz za to większe rozmiary. Może nie trafiasz wrogów zbyt często, ale za to poczują siłę Twoich ciosów! Liczba Twoich punktów akcji zostaje obniżona, ale wzrasta Twoja Siła.

Drobna budowa: Twoja postać ma delikatną budowę ciała, ale to Ci nie przeszkadza. Nie możesz dźwigać zbyt wiele, ale masz większą Zręczność.

Jednoręczność: Jedna ręka Twojej postaci jest bardzo dominująca. Świetnie radzisz sobie z bronią jednoręczną, ale bronie dwuręczne sprawiają Ci kłopot.

Finezja: Atakujesz bardzo finezyjnie. Zadajesz mniej obrażeń, ale za to częściej uzyskujesz trafienia krytyczne.

Kamikadze: Ponieważ nie zwracasz uwagi na zagrożenie, zadajesz znacznie poważniejsze obrażenia. Twoja klasa pancerza jest ograniczona tylko do zbroi, którą nosisz, ale każdy Twój atak zadaje więcej obrażeń.

Ciężka ręka: Uderzasz mocniej, co nie znaczy że lepiej. Twoje ataki są bardzo brutalne, ale brakuje im finezji. Rzadko trafiasz krytycznie, ale w walce wręcz zawsze zadajesz więcej obrażeń.

Szybkostrzelność: Nie masz czasu, by wykonać mierzony atak, ponieważ strzelasz szybciej niż przeciętni ludzie. Atak z broni palnej lub rzucanej kosztuje Cię o jeden punkt akcji mniej.

Krwawa łaźnia: Dziwnym zrządzeniem losu, ludzie wokół Ciebie umierają gwałtowna śmiercią. Zawsze widzisz, jak ktoś umiera w okropny sposób.



Fatum: Wszystkim wokół Ciebie bardzo często przytrafiają się krytyczne niepowodzenia w walce, ale niestety Ciebie też to dotyczy!





Dobrotliwość: W okresie dorastania Twoja postać uczyła się rzeczy niezwiązanych z walką. Zaczynasz grę z obniżonymi umiejętnościami bojowymi, ale Pierwsza pomoc, Doktor i Targowanie się są znacznie zwiększone.

Podatność na chemię: Łatwiej uzależniasz się od chemikaliów. Szansa, ze uzależnisz się od substancji chemicznych jest dwukrotnie wyższa, ale szybciej otrząsasz się z ich szkodliwych efektów.

Odporność na chemię: Chemikalia działają na Ciebie tylko przez połowę normalnego czasu, ale ryzyko, że się od nich uzależnisz, także jest o 50% mniejsze.

Dziecko nocy: W nocy widzisz znacznie lepiej. W nocy otrzymujesz premię +1 do Inteligencji i Percepcji, ale w dzień te współczynniki zmniejszają się o 1.

Wyszkolenie: Ponieważ Twoja postać poświęciła więcej czasu niż inni na rozwijanie swoich umiejętności, to co poziom otrzymuje 5 dodatkowych punktów. Ale z tego też powodu, nie zdobywasz tylu specjalnych umiejętności co zwykle. Profity uzyskujesz o jeden poziom później.

Talent: Twoja postać ma wielkie wrodzone zdolności, więc nie spędzała zbyt wiele czasu na rozwijaniu swoich umiejętności. Wszystkie podstawowe współczynniki zostają zwiększone o 1, ale tracisz 10% w każdej umiejętności i co poziom otrzymujesz o 5 punktów mniej na ich rozwój.

Lśnienie: Ciągłe wystawienie na działanie promieniowania sprawiło, że świecisz w ciemności! Ciemność nie przeszkadza ani Tobie, ani Twoim wrogom. Zyskujesz odporność na promieniowanie, ale napromieniowujesz tych, którzy znajdują się obok Ciebie.

Złota rączka: Swój okres dorastania spędziłeś skulony w ławce, zdobywając wiedzę na temat techniki. Kłopot w tym, że zepsułeś sobie oczy! Zyskujesz premie do Nauki, Naprawy i Otwierania, ale zmniejsza się Twoja Percepcja.

Strzeż się Żniwiarza: Udało Ci się oszukać śmierć! Zdobywasz profity szybciej niż gdybyś żył normalnie. Niestety, znajdujesz się u śmierci na liście do odstrzału!

Tłusta skóra: Inne osoby uważają, że Twój widok jest odrażający, a Twój zapach powoduje wymioty! Zyskujesz premię do Klasy Pancerza, ale każdy znajdujący się w pobliżu wróg lub przyjaciel będzie miał zmniejszoną Percepcję.







Bycze pięści: Za sprawą inżynierii genetycznej masz ogromne dłonie. Dostajesz dodatkową umiejętność główną w Walce Wręcz, ale zmniejszeniu ulegają wszystkie Twoje zdolności techniczne.

Udomowienie: Zostałeś dokładnie przyuczony do życia wśród ludzi i masz większą Inteligencję. Zadajesz jednak mniejsze obrażenia w walce wręcz.

Wścieklizna: Jesteś na wpół oszalałą, dziką maszyną do zabijania. Uszkodzenia ciała nie wywierają na Tobie dużego efektu, a poza tym dostajesz dodatkowe punkty akcji, gdy zabijesz przeciwnika. Ale nie mają na Ciebie wpływu żadne substancje chemiczne, wliczając w to stimpaki.

Twardy korpus: Ten robot został tak skonstruowany, by wiele wytrzymać. Ma dwukrotnie większą podstawową odporność na obrażenia, ale jego naprawa jest dwa razy trudniejsza.

Komputer celowniczy: Ten robot ma specjalny komputer celowniczy. Wszystkie ataki kosztują dodatkowo +1 punkt akcji, ale mają 15% większą szansę trafienia.

Tarcza EMP: Ten robot posiada specjalny system ochronny przed atakami elektromagnetycznymi. Jest przez to cięższy i bardziej powolny. Cecha ta zmniejsza zręczność, ale dodaje 30% premii do odporności na ataki elektromagnetyczne.

Oprogramowanie Beta: Ten robot został wyposażony w eksperymentalną wersję oprogramowania. Otrzymuje 4 główne umiejętności, ale ma zwiększoną szansę krytycznego niepowodzenia.

UMIEJĘTNOŚCI

To wyuczone umiejętności. Rozwijają się wraz ze wzrostem doświadczenia. Każda postać lepiej zna kilka umiejętności - są to tak zwane Umiejętności Główne. W czasie tworzenia postaci można wybrać trzy umiejętności główne. Postacie, które zwerbujesz, także będą miały pewne umiejętności główne. Te umiejętności od razu są na wyższym poziomie od pozostałych i szybciej się rozwijają. Na ekranie postaci są zaznaczone innym kolorem.

Broń palna: Umiejętność posługiwania się, znajomość budowy i ogólna wiedza na temat broni palnej - pistoletów, pistoletów maszynowych i karabinów. Opiera się na ZR.

Broń ciężka: Znajomość zasad używania i utrzymania w sprawności naprawdę dużych spluw - karabinów maszynowych, wyrzutni rakiet, miotaczy płomieni, itd. Opiera się na ZR.







Broń energetyczna: Znajomość broni energetycznych. Wiedza, jak ładować i używać broń, wykorzystującą technologię laserową lub plazmową. Opiera się na ZR.

Walka wręcz: Połączenie sztuk walki, boksu i innych technik walki bez użycia broni. Walka rękami i nogami. Opiera się na SI i ZR.

Walka bronią: Umiejętność posługiwania się bronią ręczną - nożami, włóczniami itp. Opiera się na SI i ZR.

Rzucanie: Umiejętność posługiwania się bronią miotaną, taką jak np. granaty. Opiera się na ZR.

Pierwsza pomoc: Umiejętność leczenia lekkich ran. Ta umiejętność nie pozwala wyleczyć postaci, która jest już Zabandażowana. Aby udzielić komuś pierwszej pomocy, potrzebny jest odpowiedni zestaw. Opiera się na PE i IN.

Lekarz: Umiejętność leczenia poważnych ran i złamań. Potrzebna jest Torba lekarska. Ta umiejętność pozwala ocucić nieprzytomna postać. Opiera się na PE i IN.

Skradanie się: Ciche przemieszczanie się i umiejętność ukrywania się. Opiera się na ZR.

Otwieranie: Umiejętność otwierania zamków. Opiera się na PE i ZR.

Kradzież: Talent do przywłaszczania sobie własności innych ludzi. Można okradać osoby i miejsca. Najlepiej sprawdza się przy kradzieży drobnych przedmiotów zza pleców ofiary, podczas skradania się. Opiera się na ZR.

Pułapki: Zdolność wykrywania i usuwania pułapek, a także umiejętność podkładania ładunków wybuchowych. Opiera się na PE i ZR.

Nauka: Obejmuje wiele dziedzin, na przykład komputery, biologię czy fizykę. Opiera się na IN.

Naprawa: Umiejętność praktycznego wykorzystania wiadomości naukowych do naprawiania zepsutego ekwipunku, maszyn i elektroniki. Za pomocą Zestawu narzędzi można naprawić pojazd. Opiera się na IN.

Pilot: Umiejętność prowadzenia pojazdów. Wysoki poziom tej umiejętności pozwala na poruszanie pojazdu w czasie walki z większą szybkością. Opiera się na PE i ZR.







Handel: Handel i pokrewne działania. Umiejętność wytargowania lepszych cen na kupowane i sprzedawane przedmioty. Opiera się na CH.

Hazard: Teoria i praktyka hazardu. Umiejętność gry w karty, kości itp. Opiera się na SZ.

Sztuka przetrwania: Praktyczna znajomość pustkowi, umiejętność przetrwania w warunkach naturalnych. Wiedza o roślinach i zwierzętach. Opiera się na IN i WT.

PROFITY

Profity to specjalne zdolności, które zdobywa się co kilka poziomów. Każda postać ma ograniczony wybór Profitów. Dostęp do nich zależy od rasy, poziomu, współczynników i umiejętności. Niektóre Profity można wybrać kilkakrotnie, są to tak zwane Poziomy Profitów. Większość Profitów ma tylko jeden poziom, te które mają więcej, zostały wyszczególnione.

Człowiek czynu

Każdy poziom Człowieka Czynu dodaje Ci jeden punkt akcji w każdej rundzie walki. Te dodatkowe punkty możesz wykorzystać w dowolny sposób.

Poziomy: 2

Wymagania: ZR 5, Poziom 12

Przypływ adrenaliny

Dzięki temu Profitowi, zyskujesz 1 do Siły, jeśli stracisz ponad połowę Punktów Wytrzymałości.

Wymagania: SI poniżej 9, Poziom 6

Orientacja

Dzięki Orientacji możesz dowiedzieć się sporo o przeciwniku. Otrzymasz dokładne informacje o jego PW i broni.

Wymagania: PE 5, Poziom 3







Naginanie zasad

Jeśli weźmiesz ten Profit, to gdy następnym razem będziesz wybierać kolejny Profit, możesz wybrać z całej listy dla Twojej rasy.

Wymagania: SZ 6, Poziom 16

Lepsze trafienia krytyczne

Trafienia krytyczne, które zadajesz w walce są bardziej zabójcze. Zyskujesz premię 20% w tabeli trafień krytycznych, co niemal gwarantuje zwiększone obrażenia. Nie ma to wpływu na samą szansę trafienia krytycznego. Mutanci nie mogą brać tego profitu.

Wymagania: PE 6, ZR 4, SZ 6, Poziom 9

Mistrz Blefu

Potrafisz "wykręcić się sianem" kiedy ktoś przyłapie Cię na kradzieży.

Wymagania: CH 3, Poziom 8

Żelazna czaszka

Masz bardzo grubą czaszkę. Gdy pierwszy raz wybierzesz ten Profit, ryzyko ogłuszenia Cię spada o 50% (następnie o 25%).

Wymagania: SI poniżej 9, Poziom 6

Bonsai

Wyhodowałeś sobie na głowie małe drzewko owocowe. Tylko dla Ghuli.

Wymagania: Sztuka przetrwania 50%, Nauka 40%, Poziom 12

Dodatkowe ataki – walka wręcz

Uczyłeś się tajnych sztuk walki Wschodu, a może po prostu szybciej machasz rękami. Tak czy inaczej, ataki wręcz kosztują Cię o 1 PA mniej.

Wymagania: ZR 6, Poziom 15

Dodatkowe obrażenia – walka wręcz

Dzięki zdobytemu doświadczeniu zadajesz dodatkowe 15% obrażeń w walce wręcz za każdy poziom tego Profitu, zarówno używając pięści, jak i broni.

Poziomy: 3

Wymagania: SI 6, ZR 6, Poziom 3







Dodatkowy ruch

Każdy poziom Dodatkowego ruchu powoduje, że za każdy Punkt Akcji przesuwasz się o 20% dalej.

Poziomy: 2

Wymagania: ZR 5, Poziom 6

Dodatkowe obrażenia – strzelanie

Szkolenie w broni palnej i innych broniach dystansowych, uczyniło z Ciebie śmiertelnie niebezpiecznego przeciwnika. Za każdy poziom tej Korzyści zadajesz dodatkowe 15% obrażeń, gdy strzelasz do wroga.

Poziomy: 2

Wymagania: ZR6, SZ 6, Poziom 6

Zwiększona szybkostrzelność

Ten Profit pozwala Ci strzelać nieco szybciej, ale równie dokładnie jak wcześniej. Każdy atak bronią strzelającą kosztuje Cię o 1 punkt mniej.

Wymagania: PE 6, IN 6, ZR 7, Poziom 15

Oparcie

Wiesz, jak oprzeć ciężką broń w pozycji stojącej. Dlatego otrzymujesz +2 do Siły pod względem strzelania z ciężkiej broni w pozycji stojącej.

Wymagania: Broń ciężka 60%, WT 5, Poziom 4

Wbrew zasadom

Jeśli wybierzesz ten Profit, to gdy następnym razem będziesz wybierać kolejny Profit, możesz wybrać z całej listy, niezależnie od rasy.

Wymagania: SZ 6, Poziom 20

Lizus

Poznałeś zalety podlizywania się przełożonym! Za każdy poziom tej Korzyści otrzymujesz awans.

Wymagania: CH 5, IN 6, Poziom 2







Kolos

Dzięki temu Profitowi co poziom zyskujesz dwa razy więcej maksymalnych punktów wytrzymałości. Tylko dla Szponów Śmierci.

Wymagania: SI 7, WT 5, Poziom 8

Rozrost nowotworów

Zmutowałeś tak poważnie, że zyskujesz +2 do tempa leczenia. Potrafisz nawet zregenerować złamane kończyny. Tylko dla ghuli.

Wymagania: SI poniżej 7, Poziom 6

Zrozumienie

Czytasz bardzo uważnie, zwracasz uwagę na wszystkie niuanse. Dlatego po przeczytaniu książki zyskujesz o połowę więcej punktów umiejętności.

Wymagania: IN 6, Poziom 3

Szalony saper

Koniec wstrzymywania oddechu! Dzięki temu Profitowi, po nieudanym użyciu materiału wybuchowego nie nastąpi eksplozja. Ładunek zostanie rozbrojony. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Pułapki 60%, IN 6, Poziom 9

Śmiercionośne zmysły

Masz nadzwyczaj wyostrzone zmysły. Ten Profit daje Ci +2 do Percepcji w ciemności i +25% do wykrywania skradających się wrogów. Tylko dla Szponów Śmierci.

Wymagania: IN 5, Poziom 4

Saper

W dziedzinie materiałów wybuchowych jesteś prawdziwym ekspertem. Zawsze wybuchają po określonym przez Ciebie czasie, a ponadto zadają większe obrażenia.

Wymagania: Pułapki 75%, ZR 4, Poziom 9

Twardziel

Nie poddajesz się łatwo. Kiedy Twoje punkty wytrzymałości spadną poniżej 20%, zyskujesz 10% do odporności.

Wymagania: Pierwsza Pomoc 40%, WT 6, Poziom 2







Łaska boska

Jakaś wyższa siła z jakiegoś powodu Cię polubiła.

Wymagania: CH 8, Poziom 14

Unik

Jeśli wybierzesz ten Profit, trudniej będzie Cię trafić w walce. Zyskujesz +5 do Klasy Pancerza, jako premię do wartości za noszoną zbroję.

Wymagania: ZR 6, Poziom 9

Pijany mistrz

Bijesz się lepiej, jeśli jesteś pijany. Pod wpływem alkoholu zyskujesz 20% do walki wręcz.

Roboty nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Walka wręcz 60%, Poziom 3

Wykształcenie

Każdy poziom Wykształcenia daje Ci dodatkowe 2 punkty umiejętności co poziom. Ten Profit najbardziej przydaje się, jeśli wybierzesz go w początkowej fazie swojej przygody.

Poziomy: 3

Wymagania: IN 6, Poziom 6

Odkrywca

Zadaniem Odkrywcy jest odnajdywanie nowych, ciekawych miejsc. Dzięki temu Profitowi masz większe szanse na znalezienie specjalnych miejsc lub osób.

Wymagania: Poziom 9

Szybsze leczenie

Za każdy poziom tego Profitu, otrzymujesz +2 do Szybkości Leczenia. To premia do normalnego tempa, więc leczysz się znacznie szybciej.

Poziomy: 3

Wymagania: WT 6, Poziom 3







Gibkość

Dzięki latom ćwiczeń jesteś bardzo gibki. Zmieniasz pozycję dwa razy szybciej niż przeciętny człowiek.

Wymagania: ZR 6, Poziom 4

Dziecko-kwiat

Dzięki temu Profitowi istnieje mniejsze ryzyko (mówiąc precyzyjnie, o 50% mniejsze), że uzależnisz się od jakiś chemikaliów, a efekty uboczne trwają o połowę krócej niż u zwykłej osoby.

Wymagania: WT 5, Poziom 3

Hazardzista

Możesz grać z najlepszymi. Zyskujesz +20% do umiejętności Hazard.

Wymagania: Hazard 50%, Poziom 6

Zwiększenie (Współczynnik)

Dzięki tym Profitom o 1 wzrasta wybrany współczynnik. Każdy współczynnik można zwiększyć tylko raz i nie można przekroczyć wartości maksymalnej dla rasy.

Wymagania: Poziom 12

Duch

Kiedy zajdzie słońce albo jesteś na kiepsko oświetlonym obszarze, poruszasz się niczym duch. W ciemnościach Twoje Skradanie się rośnie o 20%.

Wymagania: Skradanie się 60%, Poziom 6

Działonowy

Świetnie strzelasz z poruszającego się pojazdu. Zyskujesz 10% do szansy trafienia, jeśli strzelasz z pojazdu w ruchu.

Wymagania: Broń palna 40%, ZR 6, Poziom 3

Nieszkodliwy

Twoje niewinne zachowanie ułatwia okradanie ludzi. Zyskujesz +20% do Kradzieży. Szpony Śmierci nie mogą być Nieszkodliwe.

Wymagania: Kradzież 50%, Poziom 6







Uzdrowiciel

Dzięki temu Profitowi leczenie staje się łatwiejsze. Każdy poziom tej umiejętności zwiększa o 4-10 ilość obrażeń wyleczonych przy korzystaniu z umiejętności Pierwsza pomoc lub Lekarz.

Wymagania: Pierwsza Pomoc 40%, PE 7, IN 5, ZR 6, Poziom 3

Miotacz

Każdy poziom tej umiejętności dodaje Ci 2 do Siły pod względem określania zasięgu broni rzucanej. Ten Profit nie zwiększa maksymalnego zasięgu broni.

Poziomy: 3

Wymagania: SI poniżej 9, Poziom 6

Tu i teraz

Dzięki temu Profitowi natychmiast zdobywasz następny poziom.

Wymagania: Poziom 3

Bitewne blizny

Twoja pokryta bliznami skóra stała się twarda jak żelazo. Zyskujesz +15% do wszystkich odporności, z wyjątkiem odporności na ogień. Tylko dla Szponów.

Wymagania: WT 6, Poziom 10

Padanie

Bardzo szybko reagujesz na okrzyk "Padnij!". Otrzymujesz połowę obrażeń od wybuchów i innych ataków obszarowych.

Wymagania: ZR 6, Poziom 4

Uniki w zwarciu

Jeśli masz wolne oba miejsca na przedmioty, każdy niewykorzystany punkt akcji dodaje 2, zamiast +1, do Twojej klasy pancerza, a ponadto 1/12 Twojej umiejętności walki wręcz.

Wymagania: Walka wręcz 75%, Poziom 12







Ciężka stopa

Dzięki swojemu refleksowi i umiejętności prowadzenia, jeździsz naprawdę szybko. Jeśli siedzisz za kółkiem, zyskujesz 25% do prędkości.

Wymagania: Pilot 60%, PE 6, ZR 6, Poziom 3

Przywódca

Jesteś urodzonym przywódcą. Każdy członek oddziału pod Twoim wpływem zyskuje +1 do Percepcji i +5 do klasy pancerza. Zwierzęta nie mogą być przywódcami.

Wymagania: CH 6, Poziom 4

Dawca życia

Każdy poziom tego Profitu sprawia, że kiedy zdobywasz poziom, zyskujesz dodatkowe 4 Punkty Wytrzymałości. Poza tym otrzymujesz normalną liczbę punktów wynikającą z Twojej wytrzymałości.

Poziomy: 2

Wymagania: WT 4, Poziom 12

Lekki chód

Jesteś zwinny, ostrożny i masz szczęście. Ten Profit zmniejsza o połowę ryzyko uruchomienia pułapki.

Wymagania: ZR 5, SZ 5, Poziom 9

Znajomość anatomii

Dobrze znasz budowę istot żywych, ich mocne i słabe punkty. Otrzymujesz jednorazową premię +10 do umiejętności Lekarz oraz zadajesz +5 obrażeń żywym istotom.

Wymagania: Lekarz 60%, Poziom 12

Samotnik

Spędzone w samotności dzieciństwo i okres dorastania sprawiły, że wolisz pracować samotnie. Dostajesz +10% do wszystkich rzutów, jeśli znajdujesz się poza wpływem innych członków oddziału.

Wymagania: Sztuka przetrwania 40%, CH poniżej 5, Poziom 4







Mistrz złodziei

Mistrz złodziei świetnie kradnie i posługuje się wytrychami. Zyskujesz 15% do Kradzieży i Otwierania. Zabieraj bogatym, oddawaj sobie.

Wymagania: Kradzież 50%, Otwieranie 50%, Poziom 12

Mistrz handlu

Opanowujesz do mistrzostwa sztukę kupowania. Dzięki temu Profitowi, otrzymujesz 25% rabatu dokonując zakupu w sklepie lub u innego handlarza. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Handel 75%, CH 7, Poziom 12

Medyk

Ten Profit daje Ci jednorazową premię +10% do umiejętności Pierwsza Pomoc i Lekarz. Umiejętności lecznicze to prawdziwy skarb.

Wymagania: Pierwsza Pomoc 40% lub Lekarz 40%, Poziom 12

Trafienia krytyczne

Jeśli wybierzesz ten Profit, częściej będziesz uzyskiwać trafienia krytyczne. Każdy poziom "Trafień krytycznych" zwiększa o 5% szansę na trafienie krytyczne. Mutanci nie mogą brać tego profitu.

Poziomy: 3

Wymagania: SZ 6, Poziom 6

Złota rączka

Ten Profit daje Ci jednorazową premię +10% do umiejętności Naprawa i Nauka. Małe, wieczorne przykręcanie śruby jeszcze nikomu nie zaszkodziło, a na pewno nie Tobie. Zwierzęta nie mogą używać tego Profitu.

Wymagania: Naprawa 40% lub Nauka 40%, Poziom 12

Mutacja

Promieniowanie na pustkowiach odmieniło Cię! Jedna z Twoich Cech zmutowała w coś innego...

Wymagania: Poziom 9







Negocjator

Jesteś bardzo dobrym negocjatorem. Możesz targować się z każdym i zazwyczaj udaje Ci się postawić na swoim. Dzięki temu Profitowi zyskujesz +20% do Handlowania.

Wymagania: Handel 70%, Poziom 6

Widzenie w ciemności

Dzięki Widzeniu w ciemności, lepiej widzisz w... ciemności. Zaskakujące. Zaciemnienie zmniejsza się o 20%.

Wymagania: PE 6, Poziom 3

Chomik

Sprawnie upychasz swoje wyposażenie. Dzięki temu możesz zabrać "jeszcze parę drobiazgów".

Wymagania: Poziom 6

Wędrowiec

Sprawnie wybierasz najkrótszą drogę. Za każdy poziom tej umiejętności czas poruszania się po Mapie Świata zostaje zmniejszony o 25%.

Poziomy: 2

Wymagania: Sztuka przetrwania 40%, WT 6, Poziom 6

Kieszonkowiec

Kradniesz znacznie sprawniej niż zwykły złodziejaszek. Potrafisz okraść każdego, ponieważ dzięki temu Profitowi ignorujesz modyfikatory do szansy kradzieży za rozmiar i ustawienie względem celu..

Wymagania: Kradzież 80%, ZR 8, Poziom 15

Psychotyczny

Twoje ciało uległo mutacji i dobrze przyswaja psychostymulatory. Efekty Psycho zostają podwojone, a czas efektów ubocznych trwa dwa razy krócej. Tylko dla Mutantów.

Wymagania: WT 5, Poziom 8







Piromaniak

Miotaczem płomieni i inną “ognistą” bronią zadajesz więcej obrażeń, a Twoi wrogowie pięknie się palą.

Wymagania: Broń ciężka 75%, Poziom 9

Szybkie kieszenie

Wiesz, jak dobrze zapakować swoje wyposażenie. Koszt czynności w ekwipunku zostaje zmniejszony o połowę.

Wymagania: ZR 5, Poziom 3

Szybkie wstawanie

Szybko wstajesz, gdy ktoś Cię przewróci.

Wymagania: ZR 5, Poziom 6

Dziecię radu

Nie otrzymujesz natychmiastowych obrażeń od promieniowania, a jego obecność wręcz Cię uzdrawia! Ale efekty promieniowania nawarstwiają się w Twoim ciele tak jak normalnie. Tylko dla Ghuli.

Wymagania: WT 6, Poziom 3

Odporność na promieniowanie

Lepiej znosisz promieniowanie i jego negatywne efekty. Każdy poziom tego Profitu zwiększa Twoją odporność na promieniowanie o 15%. Ghule nie mogą brać tego Profitu.

Poziomy: 2

Wymagania: WT 6, IN 4, Poziom 6

Tropiciel

Zyskujesz 15% do Sztuki Przetrwania. Łatwiej możesz omijać losowe spotkania, natomiast spotkania specjalne będą częstsze.

Wymagania: PE 6, Poziom 6







Wojownik autostrady

Nauczyłeś się jednocześnie prowadzić i strzelać. Nie otrzymujesz żadnych negatywnych modyfikatorów kiedy strzelasz i kierujesz jakimś pojazdem.

Wymagania: Pilot 60%, IN 6, Poziom 12

Sprzedawca

Jesteś skutecznym handlowcem. Zyskujesz +20% do Handlowania. Zwierzęta nie mogą być Sprzedawcami.

Wymagania: Handel 50%, Poziom 6

Zwiadowca

W czasie podróży badasz większy obszar. Dzięki temu poruszając się po Mapie Świata odkrywasz o jeden kwadrat więcej w każdą stronę. Masz też większą szansę na specjalne spotkania.

Wymagania: PE 7, Poziom 3

Strzelec wyborowy

Dobrze sobie radzisz ze strzelaniem na dużą odległość. Za każdy poziom tej umiejętności otrzymujesz premię +2 do Percepcji, pod względem określania modyfikatorów za odległość. Teraz możesz łatwiej zabijać na daleki dystans!

Wymagania: PE 7, IN 6, Poziom 9

Cicha śmierć

Jeśli się skradasz i trafisz wroga w plecy walcząc wręcz, to zadajesz podwójne obrażenia. Cicha śmierć już taka jest.

Wymagania: Skradanie się 80%, Walka wręcz 80%, ZR 10, Poziom 18

Ciche bieganie

Dzięki temu Profitowi możesz równocześnie biec i skradać się. Normalnie, biegnąca postać automatycznie przestaje się skradać.

Wymagania: Skradanie się 50%, ZR 6, Poziom 6







Zabójca

Zabójca kroczy po ziemi! Wszystkie Twoje trafienia w walce wręcz stają się trafieniami krytycznymi i sieją śmierć oraz zniszczenie.

Wymagania: Walka wręcz 80%, SI 8, ZR 8, Poziom 24

Pożeracz węży

Mniam! Smakuje jak kurczak. Za każdy poziom tego Profitu otrzymujesz +25% do odporności na trucizny.

Poziomy: 2

Wymagania: WT 3, Poziom 6

Snajper

Broń paln staje się w Twych rękach źródłem cierpienia. Dzięki temu Profitowi każde trafienie w walce, zadane z broni strzelającej, zamienia się w trafienie krytyczne, jeśli zdasz test na Szczęście.

Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Broń palna 80%, PE 8, ZR 8, Poziom 24

Stat!

Potrafisz leczyć ludzi znacznie szybciej niż zwykły lekarz. Za każdy poziom tej umiejętności, koszt użycia umiejętności Pierwsza pomoc i Lekarz zmniejsza się o 2 PA.

Poziomy: 2

Wymagania: Pierwsza Pomoc 75%, Lekarz 50%, ZR 6, Poziom 3

Pewna ręka

Dzięki Twojej masie, strzelanie seriami kosztuje Cię o jeden punkt akcji mniej. Tylko dla Mutantów.

Wymagania: SI 6, Poziom 4

Kamienny mur

Trudno Cię przewrócić w czasie walki.

Wymagania: SI 6, Poziom 3







Silne plecy

Pseudonim “Wielbłąd”. Za każdy poziom tej Korzyści możesz nosić dodatkowe 25 kilogramów wyposażenia.

Poziomy: 3

Wymagania: SI 6, WT 6, Poziom 3

Kaskader

Wiesz, jak amortyzować upadek. Po upadku lub odrzuceniu przez eksplozję otrzymujesz o 25% mniej obrażeń. Ponadto zyskujesz 10% do umiejętności Pilot. W Fallout Tactics nie ma zwierząt-kaskaderów.

Wymagania: SI 6, WT 6, ZR 6, Poziom 6

Sztuka przetrwania

Jesteś dzieckiem natury. Ten Profit zapewnia zwiększone szanse przetrwania we wrogim środowisku. Otrzymujesz premię +25% do Sztuki przetrwania.

Wymagania: Sztuka przetrwania 40%, WT 6, IN 6, Poziom 3

Pojętny uczeń

Stajesz się naprawdę Pojętnym uczniem, ponieważ każdy poziom tej umiejętności daje Ci premię +5% do zdobywanego doświadczenia. Najlepiej jest wziąć ten Profit jak najszybciej.

Poziomy: 3

Wymagania: IN 4, Poziom 3

Główna umiejętność

Twoje umiejętności rozwinęły się do takiego poziomu, że możesz wybrać dodatkową Umiejętność Główną. Główne umiejętności rozwijają się dwa razy szybciej.

Wymagania: Poziom 12

Szpon strachu

Z Twoich szponów sączy się trucizna. Wszystkie ataki bez broni zatruwają przeciwnika. Tylko dla Szponów.

Wymagania: Walka wręcz 60%, SI 6, Poziom 12







Gracz zespołowy

Dorastałeś w dużej rodzinie i dlatego lepiej pracujesz w zespole. Dostajesz +10% do wszystkich rzutów, jeśli znajdujesz się pod wpływem innych członków oddziału.

Wymagania: CH 4, Poziom 3

Złodziej

W Twoich żyłach płynie złodziejska krew. Dzięki temu Profitowi otrzymujesz jednorazową premię +10% do Skradania się, Otwierania, Kradzieży i Pułapek. Dobry złodziej to żywy złodziej.

Wymagania: Poziom 3

Twarda skóra

Promieniowanie uodporniło Cię. Zyskujesz +15 do klasy pancerza i +10% do wszystkich odporności. Tylko dla Mutantów.

Wymagania: WT poniżej 8, Poziom 12

Odporność

Jeśli jesteś odporny, otrzymujesz lżejsze obrażenia. Każdy poziom tej umiejętności dodaje 10% do Twojej ogólnej odporności na obrażenia.

Poziomy: 3

Wymagania: WT 6, SZ 6, Poziom 3

Szczur tunelowy

Umiesz pełzać jak niemowlę! (Jak niewiarygodnie SZYBKIE niemowlę). Czołgając się poruszasz się z taką samą prędkością jakbyś szedł.

Wymagania: ZR 6, Poziom 8

Droga Owocu

Udało Ci się poznać starożytną Drogę Owocu. Gdy zjadasz owoc, spotykają Cię dziwne i cudowne przyjemności. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: CH 6, Poziom 6

Używanie broni



Możesz posługiwać się znacznie cięższą bronią niż normalnie. Otrzymujesz premię +3 do Siły pod względem sprawdzania, czy możesz używać broni. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: SI poniżej 7, ZR 5, Poziom 12





STOPIEŃ

Bractwo Stali jest dobrze zorganizowane. Stopień pozwala się zorientować, kto jest dowódcą. Wszyscy członkowi Bractwa Stali noszą jakiś stopień:

Cywil (To nie jest stopień Bractwa, tylko oznaczenie, że ta osoba jest cywilem.)
Kadet
Starszy kadet
Giermek
Starszy Giermek
Młodszy rycerz
Rycerz
Starszy rycerz
Rycerz dowódca
Młodszy paladyn
Paladyn
Paladyn dowódca
Lord paladyn
Generał

W Bractwie występują też inne stopnie, Skryba i Starszy, ale noszą je członkowie nie należący do jednostek bojowych.

REPUTACJA

Reputacja oznacza, co myślą o Tobie inni ludzie. Postacie zaczynają z reputacją Żołnierz. Potem zmienia się ona w górę lub w dół:

Zbawca Pustkowi
Strażnik Pustkowi
Tarcza Nadziei
Obrońca
Żołnierz
Zdrajca
Miecz Rozpaczy
Bicz Pustkowi
Diabelski Pomiot







INNE ELEMENTY

Nie ma to wpływu na przebieg gry, ale pozwalają określić następujące cechy postaci: imię, płeć, rasę, wiek, kolor skóry i włosów oraz inne.

RASY

Ludzie nie są jedynymi mieszkańcami pustkowi. Mutacje wywołane promieniowaniem i wirusem FEV spowodowały powstanie nowych ras.

Ludzie

Ludzie otrzymują Profity co trzy poziomy. Mają zwiększoną odporność na elektryczność.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	1	1	1	1	1	1	1
Maks	10	10	10	10	10	10	10

Cechy ludzi: Szybki metabolizm, Mięśniak, Drobna budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Dobrotliwość, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszkolenie, Talent.

Super Mutanci

Super Mutanci mają więcej punktów wytrzymałości, zadają większe obrażenia, są bardzo odporni na wszelkie rodzaje obrażeń i otrzymują mniejsze obrażenia od każdego ataku. Otrzymują Profity co cztery poziomy. Niestety, są bezpłodni.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	5	1	4	1	1	1	1
Maks	13	11	11	10	8	8	10

Cechy Super Mutantów: Szybki metabolizm, Mięśniak, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Dobrotliwość, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszkolenie, Talent, Tłusta Skóra, Bycze Pięści.







Ghule

Ghule otrzymują Profity co cztery poziomy i są bardzo odporni na promieniowanie. Mają też nieco zwiększoną odporność na elektryczność i trucizny.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	1	4	1	1	2	1	5
Maks	8	13	10	10	10	6	12

Cechy ghuli: Drobna budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Dobrotliwość, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszkolenie, Talent, Lśnienie, Złota rączka, Strzeż się Żniwiarza.

Szpony Śmierci

Szpony Śmierci otrzymują Profity co cztery poziomy, mają więcej punktów wytrzymałości, zadają więcej obrażeń, są bardzo odporni na większość rodzajów ataków, a każde trafienie zadaje im mniejsze obrażenia. Zła wiadomość - wszyscy będą na Ciebie polować.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	6	4	1	1	1	6	1
Maks	14	12	13	3	4	16	10

Cechy Szponów Śmierci: Szybki metabolizm, Mięśniak, Drobna budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Krwawa łaźnia, Fatum, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszkolenie, Talent, Udomowienie.

Psy

Psy zdobywają Profity co dwa poziomy i mają niewielką odporność na elektryczność.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	1	4	1	1	1	1	1
Maks	7	14	6	5	3	15	10







Roboty człekokształtne

Roboty nie otrzymują Profitów. Otrzymują mniejsze obrażenia od większości ataków, z wyjątkiem elektrycznych. Są całkowicie odporne na gaz, trucizny i promieniowanie.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	7	7	7	1	1	1	5
Maks	12	12	12	1	12	12	5

Cechy robotów: Mięśniak, Drobna budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Twardy korpus, Komputer Celowniczy, Tarcza EMP, Oprogramowanie Beta.







TWÓRCY

MICROFORTE PTY LTD.

Producent wykonawczy	John De Margheriti
Producent	Tony Oakden
Główny projekt gry	Ed Orman
Główny programista	Karl Burdack
Starszy programista	Robbin Maddock
Programiści	Jan Marecek Alistair Philips
Hardware	Peter Wake
Główny grafik	Parrish Rodgers
Starsi graficy 3D	Damian Stocks Racheal Johnson Lorne Brooks
Opracowanie postaci	Tariq Raheem
Graficy	Matthew Brooks Gareth Davies Michael Hood David Lewin Simon Lissaman Alice MacDougall James Sharpe Lakin Shoobridge Stuart Van Isden
Dodatkowe grafiki	Blaeghd Bell Kate Tucker
Opracowanie gry	Paul McInnis Ivan Beram Damien Maier Paul Wong
Kierownik kontroli jakości	Jason Sampson
Główny tester	Max Sneddon
Testerzy	Russel Jacobson Brendon Kirk

Podziękowania dla wszystkich członków zespołu, którzy pomagali w kontroli jakości.

Public Relations	Laura Simmons Trent Ward
Sieć i IT	Jake Badger Michael Guelfi

14° EAST

Kierownik Oddziału	Brian Christian
Starszy producent	Steve Baldoni
Starszy projektant	Chris Taylor
Projektant i pisarz	Dan Levin
Kierownictwo artystyczne	Todd Camasta

INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.

Producent wykonawczy	Rob Nesler
Producent (UK)	Scott Burfitt

MARKETING

Kierownik Marketingu	Robert Picunko
Menedżerowie	Allen Rausch Kevin Johnston
Zastępca ds. marketingu	Katy Hammond
Menedżer działu promocji	Gina Cabrera

PUBLIC RELATIONS

Menedżer PR	Heather Greer

OPRACOWANIE DŹWIĘKU

Kierownik	Craig Duman
Kierownictwo opr. dźwięku i muzyki	Adam Levenson
Projektanci dźwięku	Rebecca Hanck Roland Thai Mike Kamper Victor Iorillo Brian Fredrickson (Soundelux) Mike Kamper Mark Allen







I asystent kierownika	Stephen Miller JP Walton
Skrypty dźwiękowe	Stephen Miller Craig Duman
Muzyka:	Inon Zur
Kierownictwo narracji	Chris Borders
Opracowanie narracji	Stephen Miller JP Walton Jeremy Simpson Frank Szick
Pomysły narracyjne	Michael Bell Gregg Berger Melissa Disney Bill Farmer Charity James Nick Jamison David Lodge John Mariano Jason Marsden Jane Singer Kurtwood Smith Alan Oppenheimer Kevin Michael Richerdson Heidi Shannon Michael Gough Jess Harnell Jonathan Cook Dwight Schultz Frank Welker Dee Bradley Baker Earl Boen Corry Burton Brian George Grey Delisle Cam Clarke Larry Ceder Jim Meskimen Dian Pershing B.J. Ward R. Lee Ermey
Mastering:	Craig Duman Frank Szick
Kierownik dźwięku	Charles Deenen
Menedżer dźwięku	Gloria Soto
Biblioteki dźwięku	Scott Purvis

SEKWENCJE FILMOWE

Opracowanie dźwięku	Bruce Fortune (Soundstorm) Tim Walston (Soundstorm) Steve Mann (Soundstorm)
Zast. ds. opracow. dźwięku	Pat Cisero (Soundstorm)
Miksowanie dźwięku	David Jobe David Fein

Montaż: Lance Brown w Warner Bros, Dolby Surround.

Dodatkowy montaż w Interplay Entertainment: Charles Deenen

Starszy menedżer dźwięku:	Dan Williams
Starszy producent medialny / Redakcja	Dave Cravens
Producent medialny / Redakcja	Chris Folino

USŁUGI KREATYWNE

Menedżer	Kathy Helgason
Menedżer produkcji	Lita Shyp
Menedżer handlowy	Kathryne Wahl
Opracowanie instrukcji i układu graficznego	Schlieker Design
Opracowanie pudełka	Larry Fukuoka
Opracowanie pudełka i układu graficznego	Holly Lambert Brian D. Casteel

KONTROLA JAKOŚCI

Kierownik kontroli jakości	Michael Motoda






DZIAŁ KONTROLI JAKOŚCI

Menedżer operacji	Monica Vallejo
Menedżer kontroli jakości	Greg Baumeister
Nadzór nad kontrolą jakości	Edward Hyland Shanna Lynne Takayama Erik Guenther Eric Fong
Starsi testerzy kontroli jakości	Dany Martinez Amy Lyn Presnell Rodney Smith Chuck Salzman
Testerzy kontroli jakości	Damien Foletto David Vodhanel Albert Perez Alendor "Zack" Vulaj Vince Carino Reuben Park Savina Greene Matt Monaco Sean Johnson Austin Williams Tom Phillips Chris Fisher Robert Kyle Jason Perez Chris Buskirk Dave Peters Justin Hamilton Ralph "Vince" Cole Ed Kim Greg Baldwin Rick Avalos Tex Yang
Technicy kontroli jakości	Bill Delk Tom Quast
Kontrola kompatybilności	Derek Gibbs
Technicy kompatybilności	Jack Parker Josh Walters Dave Parkyn Tony Piccoli

DODATKOWE TESTY

Dział obsługi klientów	David Webb James Kompare Daniel Smith

ZESPÓŁ WITRYNY SIECIOWEJ

http://www.interplay.com/falloutbos/

http://www.joinbrotherhoodofsteel.com/

Kierownik techniki internetowej	Sean Patton
Projektanci sieciowi	Sandi McCleary
Kierownik medialny	Bill Stoudt

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Brian Fargo, Ron Austin, Eric Whelpley oraz wszystkim fanom Fallout Tactics...







POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

KIEROWNICTWO PROJEKTU
Marcin Iwiński

KIEROWNICTWO PRODUKCJI POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
Paweł Składanowski

MARKETING
Piotr Jabłoński

TŁUMACZENIA
Marcin Bojko
Michał Bojko
Ryszard Chojnowski

WSPARCIE TECHNICZNE
Maciej Marzec

DTP
Robert Dąbrowski

ORGANIZACJA PRODUKCJI
Michał Bakuliński

NAGRANIA
Studio FX

REŻYSERIA
Jarosław Boberek
Ilona Kucińska

REALIZACJA DŹWIĘKU
Piotr Mroziński
Tomasz Niezgoda
Marek Prusakiewicz

PRODUCENT
Marek Prusakiewicz

KIEROWNIK PRODUKCJI
Maja Polak

GŁOSÓW UŻYCZYLI
Mirosław Baka
Adam Bauman
Władysław Bednarski
Jarosław Boberek
Andrzej Chyra
Jacek Czyż
Henryk Gołębiewski
Jan Janga Tomaszewski
Artur Kruczek
Ilona Kucińska
Jan Kulczycki
Olaf Lubaszenko
Tomasz Marzecki
Marek Obertyn
Dariusz Odija
Sławomir Pacek
Agata Piotrowska
Andrzej Piszczatowski
Marek Prusakiewicz
Andrzej Tomecki
Marcin Troński
Brygida Turowska
Piotr Warszawski
Grażyna Wolszczak
Michał Zieliński







POMOC TECHNICZNA

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o e-mail na adres pomoc@cdprojekt.com. Prosimy o opisanie problemu oraz koniecznie podanie konfiguracji komputera a szczególnie: typu karty graficznej, typu karty muzycznej, typu procesora, wersji systemu operacyjnego.

Ponadto mogą Państwo przekazać ww. informacje telefonicznie, pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9[00]-17[00], oraz listownie na adres **CD Projekt**, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna". Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także sterowniki do niektorych kart graficznych znajdziesz na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.com/

WARUNKI GWARANCJI

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia w ciągu 90 dni od daty zakupu wad produkcyjnych zakupionych dysków, **CD Projekt** zapewnia bezpłatną wymianę produktu na dyski prawidłowo funkcjonujące.

Wadliwy dysk (dyski) prosimy przesłać pocztą wraz z opisem problemu bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora gry w Polsce, firmy **CD Projekt**. Wadliwy dysk (dyski) zostaną wymienione na prawidłowo działające w ciągu 14 dni od daty otrzymania.







PRAWA AUTORSKIE

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski

CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.